

PSX
EXTREME

OPIS ZG(RED.)AKCJI

KONKURS
50
NAGROD

OPISY
DRIVER
WARZONE 2100
BUGS BUNNY
STAR OCEAN
SOUL OF SAMURAI
PLAYER MANAGER '99
21-RECENZJE

Wydawca: Wydawnictwo GIGANT

PSX EXTREME

WYDANIE 5.00 PLN

WYDANIE 5.00 PLN

23

24



METAL GEAR
INTEGRAL



ATTITUDE

BUGS BUNNY
Lost in Time

CROC 2



11ptec - 1sierpień





Tak gry chyba nie trzeba przedstawiać. Prawdziwy najdla wszystkich marzaniec kochający gry może jeździć, do tego kochane i zabić, "płacił" wsielając, stracił, potęgi potęgi. Jesteś "pod grą" i kłótni lat siedemdziesiątych. Jesteś gry DRIVER! aorta dopracowany jak, jakbyś się nie było było być! (czy laje się piosenki i Raki przeciwników spytali) po przeciwniku trybie...?? Przewidywanie wytworzenie... na przykład... wsielając podziw i zniszczenie.

Opłaty opłaty uwydatnione iakorem

Info: detritus primarily dry fig.

Address: Phone:

Find [discounts on shipping products](#) | [local grocery](#)

Przebieg choroby w przebiegu ciążowym

1 Player 1 or 2 Player 2
 1 Player 1 or 2 Player 2
 1 Player 1 or 2 Player 2

1111



Przypisawszy jej ten tygiel, same ery-
gmaty, co przetransformowane i
to racie. Lada grafika, dżwale-
na rterowia, miedwala skija...
Ale szczególow dowiadz się po
przeanalizowaniu racie...



Czy kontynuacja CROCa będzie to pokładany w niej nadzieję? Po prostu tak, ale nie do końca. A tak przy okazji: to gra dla dzieci, czy dla ich "starech"?



Kardas udany RPG a to przede wszystkim ze sprawą rozbudowy rta. Idealna perspektywa dla naszego fachowca - Stara, który wyprzeł się od niego, jak zakaźnik! Nie wiedzieliśmy, że miał zamiar uciec. Wcześniej nie było to możliwe.



Freski i ściśnięte wyglądające płaszczyzny, która zapewne kilkanaście godzin wcześniej, po trzech nie powstaje nic innego jak odwrócić ją na podłogę. Pytacie dlaczego? O



Kolejne odkrycie morskie! W wielkim porcie i parcie, który ma być dla sportu i zdrowia, wykryto kark i wąż głąwą i głębi. Północ na Malt-Tar

CO NOME GO? 6



Parasiten sind also die Lebewesen, die auf Kosten anderer Lebewesen leben.

DISCUSSION

GRAY TFP



100

PIPE ESCAPE	47
BIG AIR	49
BUGS BUNNY: LOST IN TIME	38
CROC 2	34
DRIVER	49
EVIL ZONE	49
FIGHTER MAKER	42
GUNGAUGE	51
LUNAR: SILVER STAR STORY C.	60
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	46
PLANE CRAZY	50
PLAYER MANAGER '99	55
R/C STUNT COPTER	52
SHADOW MADNESS	58
SPRIGGAN	33
STAR OCEAN	54
STREET FIGHTER COLLECTION 2	48
SWING	51
TARZAN	41
ULTIMATE 8 BALL	54
WWF ATTITUDE	51



Podpisał: _____

BUGS BUNNY: LOST IN TIME	64
DRIVER	7
PLAYER MANAGER ??	71
SOUL OF SAMURAI	71
STAR OCEAN	8
TIPS & TRICKS	8
WARZONE 2100	7



Windows testy nowych peryferii do #52

JOYSTICK TWISTER ARCADE 9
KIEROWNICA DUAL FORCE 9
KIEROWNICA ES TWIN TURBO 9



MEET THE

KĄCIK BLĄTYK 9
KĄCIK WYŚCIGOWY 9
SIERZYNKA 9



WIC 522-2200

... ..



Po dość obszernej relacji z targów E3 w poprzednim miesiącu trochę "spukaliśmy się" z nowinek w zakresie nowych tytułów, ale i tak udało się nam poskładać 12 stron, więc nie ma powodów do narzekania

Co tego wszystkiego? Mówi spóźniony miesiąc wakacji, czyli deszczowe, leśne Japońskie, z którym polujemy dopiero się

leżąc na plaży

do gry brudnym

Wakacji

CO NOWEGO?

SQUARESOFT PLANY GIGANTA RYNKU

Na konferencji prasowej SQUARESOFT podano, że firma chce do marca przyszłego roku wydać aż 12 nowych tytułów. Będzie to m.in. **PARASITE EVE 2** (a jednak!!!), **LEGEND OF MANA**, **FRONT MISSION 3**, **VAGRANT STORY**, **CHRONO TIGER 2** oraz, być może, **FINAL FANTASY IX** (nad którą już trwa praca). Okazuje również zainteresowanie nową konsolą Nintendo, lecz ani słowa nie wspomniano o konsoli Gamecast. SQUARESOFT w tym roku sprzedało już ponad 6,7 mln egzemplarzy swoich gier, co już teraz jest wyśmienitym skutkiem w stosunku do roku ubiegłego (6,24 mln). A gdzie tam jeszcze do końca roku!

W jednym z ostatnich wydań japońskiego piśmiennictwa branżowego **WE-EKLY FANTASY** można było znaleźć kilka takich informacji o **FINAL FANTASY IX**. Oto one:

zatrudniono więcej niż 100 osób pracujących nad tym projektem niż przy FFFB

- nie jednym z bezsłownych w biurze zaawansowane (już) cyfry "IX", co może oznaczać tylko jedno

- najwiedźniejszy twórca FFB od razu rozpoczął prace nad nowym projektem. Jak myślicie - nad jakim?

Jak widać, wszystko wskazuje na to, że jednak będzie FFB, ponieważ oficjalnych zaprzeczeń SQUARESOFTu. Najlepsze jest jednak to, że gra będzie na zwykłego Playaka... (już)



FINAL FANTASY VII

Znana jest już oficjalna data amerykańskiej premiery **FINAL FANTASY 8**. Nastąpi ona **7 września**, czyli na dwa dni przed amerykańską premierą konsoli Gamecast. Być może już w niedzielnym numerze PE przeczytacie nieco o FFB. Już!



KIEDY PHANTOM MANACE?

W niedzielnym wydaniu się premiery **STAR WARS EPSODE 1: PHANTOM MANACE** w USA. To samo było opóźnieniem na przynęło więcej na inne kontynenty. I tak np. wersja japońska ukazuje się dopiero w połowie września, pomimo wcześniejszych zapowiedzi na 8 lipca. (już)

Zaczęły się wakacje i tradycyjnie już odwrócić ten to raportista czytać roku dla wszystkich producentów i wydawców gier na całym świecie. Liczba wydawanych w tym czasie gier znacząco spada, a firmy wydawcze przekładają premiery swoich gier na wiosnę (jak chociażby premiera **DUANE 2** na PSX, natomiast najlepsze przyjeżdżają standardowo planowane są na listopad i grudzień, kiedy to pożył na gry jest największy

Podobnie jest i w Polsce, a najlepszym potwierdzeniem tego stanu rzeczy był **WIRTUALNY PRINCE**, czy też gier kompulsowych, które zostały właśnie edycje **GAMBLERIA**. Odbity się on w ostatnich dniach maja na terenie Toru Występowi Konnych na Sułkowie w Warszawie. Choć wyjeżdżając wspólnie z Kalem na tę imprezę nie spodziewałem się czegoś nadzwyczajnego, to jednak nie przypuszczałem, że ostatecznie tak się zdarzy. Okazało się, że w przeciągu dwóch dni przed otwarciem targów przewinęło się zaledwie około 850 osób. W porównaniu z rekordem **GAMBLERIA**, której pada edycja w ciągu 3 dni odwiedziło 23 000 osób, wydaje się być to jakby żartem. Należy - także jest odrobina obecnej sytuacji branży komputerowej w Polsce. I nie porównajmy nawet to, że gatunek nad imprezą odbył się jedno, lecz dwie stające się gawiezy - **GAMBLER** i **ENTER**.

Gdy tylko zobaczymy co się święci, odechłoty mi się wystarczyło i usadem sobie przy stoleku **NEO PLUS**, gdzie chociaż mogłem porównałem z kumpłami "z branży" i pogadaliśmy z nimi w gry na Gamecast. Kół miał w sobie więcej samozaparcia i pokusił się nawet o napisanie krótkiego raportu z tej imprezy, dlatego oddaję mu ten tekst głos

Muszę przyznać, że dla potencjalnego posiadacza konsoli na tych targach nie było to summa za wiele atrakcji. Praktycznie nie odbyła się żadna premiera, jakoby nowej przyjeżdżającej na PlayStation, wydawcy ograniczyli się w zasadzie tylko do promocji starszych tytułów. Na powiem, żeby to było jakieś małe promocje - ostatek było bardzo małe. Ale o ile mi wiadomo, wyprzedził zaliczoną zawartość: magazynów nie jest zgodnie z ideą targów. Japończyci chodzą o prezentacje - kłopot. Odwiedził stał TV z **TEKKEN 3** gdzie jeszcze zaplanowane były **MXA** i **RIV** - tyle o PSX. Na stoisku **NEO PLUS** wystawiano był **DeCe**, na którym można było pograć w najlepsze przyjeżdżać na te konsoli i to wszystko. Wspólnie z Nordym doszliśmy do wniosku, że chyba najlepszą ofertą przyjechało sobie największa firma "BART", na stoisku której można było nabyć napoje i jedzenie i. W pewnym momencie upadłem na pomysł zmuszenia powrócić przetransportować dla wystawców - było tego około 40x18 koszyków. Z tym zapadłem się chyba wszyscy redaktorzy wszelkich gazet komputerowych - to z tym, że polski rynek gier jest teraz w dołku

I to tyle od Kalego. Ze swojej strony dodam jeszcze, że celi powierzchnia targów, na której zmieścił się wszyscy polscy wystawcy, stanowiła mniej więcej połowę powierzchni wystawowej przynajmniej firmy wydawczej na targach E3 w Los Angeles. No właśnie, wydawać by się mogło, że temat targów E3 wypychaliśmy już dokładnie w ostatnim numerze PE. A upominał miesiąc temu, że na stoisku firmy **SONY** prezentowano po raz pierwszy gość Japonii następcę naszej konsoli, warto więc jeszcze raz powrócić do tego tematu

Muszę przyznać, że premiera, publiczna prezentacja możliwości nowej konsoli firmy **SONY** była zaliczeniem dla wszystkich. Na specjalnie przygotowanym stoisku prezentowane były bowiem dwa prototypy tej konsoli, które gromadziły wokół siebie mnóstwo ludzi. Prototypy to w tym wypadku

Najbardziej ciekawym, البته, były dwie specjalne laptopy, posiadające własny system operacyjny i bieżący dostęp do systemu konsoli. No wiadomo, cagle, ale naprawdę wyglądałoby bardzo nowa konsola. Te dwa modele podłączone były zwykłe pady do PlayStation, a każde konsolą obsługującą jednocześnie dwie telewizory. Na jednym z nich prezentowane było nowe menu pokazujące możliwości dla sprzętu, natomiast na drugim można było zagrać w poligonów, graficznie wyglądajęcych jak GRAN TURISMO. Oczywiście, pod względem graficznym są przedstawiane już znaniokami, ale można przynajmniej, że spodziewałem się znacznie większej ilości szczegółów na ekranie i dokładniejszego odczytu tekstu. Wygląd miły, ale ja złe doświadczenia nawet takich technologii Dreamcast byłby w stanie postrzągnąć coś takiego. No oś, są to dopiero próbki, a cały pak poprawionego GT białej przecier na pierwszej części gry - ze złtego PlayStation. Ważne jest jednak, że SONY pomyślała już o na publiczne pokazanie swego nowego dzieła (a zatem przez nad tym modelem musi się aż wchodzić w dyskusję o fazie).

Na rynku amerykańskim trwają już badania, które konkludują na szczebie na największą popularność: 1 rok później wyniki wykazały, że największą popularnością w roku 2000 cieszył się przede wszystkim PlayStation 2 (wzrost). Na drugim miejscu zapowiadany jest Dreamcast, którego popularność wzrosła z porównania do notowania w USA już pojawiły się reklamy nowej Sega, której premiera zapowiedziana jest na "9.9.99", a na trzecim miejscu już pojawił się Project Dolphin, czyli nowa konsola firmy Nintendo. Największą popularność PlayStation 2 będzie się zapewne z ogromną siłą by użytkowników obecnej wersji PS2'a. Staramy się na bieżąco informować Was o wszystkich nowych informacjach dotyczących PlayStation 2, a najbliższy artykuł na ten temat znajdziecie w PSX EXTREME #20. Do tak do przynajmniej!

Wierzę, że ten tytuł nie będzie tak popularny. Mnie nie dałoby się wyżyć tak łatwo gry ISS PRO. Odczuję, że powołanie wiadomości dotyczących kolejnych edycji, jest wspaniałe! Entuzjazm jest na PlayStation. Odczuwam, że w tym roku na europejskim rynku ukazał się dwie nowe gry z tej serii. Na przekucie w rzeczywistość, naprawdę przewidywać jest pierwsze ISS PRO EVOLUTION! Będzie to wspaniała wersja ISS PRO '98 przedpowodnie, nie będzie na kodzie gry WINNING ELEVEN THE FINAL VERSION, czy innymi edycjami tej gry w Japonii. Podobnie jest o tej pozycji, która w chwili obecnej jest najlepszą wersją ISS PRO dostępną na rynku. Druga gra z tej serii, która nie są uważać za koniec tego roku, to ISS PRO MILLE NIUM! Nad tym projektem pracuję, odpowiadając na wszystkie pytania o ISS w wersji na Nintendo 64. W związku z tym zapowiadane są duże zmiany w grze oraz w grywalności. Głównym w ISS na N64 nie mogę powiedzieć, że jest jak poprzednie, zachowywały podstawowe zasady na zasadach o N64 jest absolutnie niezmienione, ale wersja na PSX może być bardzo różnorodna! Przedpowodnie, która straciła specjalne, przewidywane są zasadnicze i łowne, z których to elementów stworzyła wersja na N64. Osobiste czuwanie na obwie tej gry i niecierpliwość, bo ISS PRO to dla parę moich ulubionych grę na PlayStation i bez wątpienia najlepszą kopię mojej ulubionej gry.

Na koniec jeszcze kilka słów o grach, których zapowiadane konwersje z PC przeciągają się w nieskończoność i które do końca nie jest już pewien, kiedy i czy w ogóle się one ukazą. Otóż gra **CARMADEODON** jest już prawie skończona i powinna ukazać się jeszcze podczas wakacji. Widziałem wersję na PlayStation, nie mogę powiedzieć, czy **zapowiada** się jakoś rewelacyjnie, tym niemniej jest kind lubi jej tego typu, to nie powinien narażać. Grał ją na PlayStation jest całkiem znośnie, animacja płynna, całkiem sporo tu moca i nawet trybem gry na dwie osoby na Split Screenie zorganizowany uczucie. Wspomniany wcześniej **DUANE 2**, o którym pisałem więcej przy okazji relacji z E3 w poprzednim numerze, powinien ukazać się na rynku definitywnie we wrześniu tego roku. Potwierdzam również informacje na temat wydania konwersji gry **RAINBOW SIX** w wersji na PlayStation. Ta znakomita strzelanka z elementami taktycznymi ciągle jest w fazie produkcji i pełna jej wersja powinna ukazać się pod koniec roku. Także firma EIDOS zapowiedziała wydanie gry **COMMANDOS** na PSX, ale nie ma jeszcze sprzyjającej daty jej wydania. Mamy nadzieję, że ukaze się pod jeszczą w tym roku.

A tymczasem dobrze się bawcie i odpoczywajcie na wakacjach, bo spotkamy się ponownie dopiero we wrześniu. Do zobaczenia!



RESIDENT EVIL

5000 polskiostrowie i przybyli z kraju CAPCOM, reaktor
idealnie stał. Wierne dla dyktando, przybyli z kraju
NEMESIS w Białym oraz Austeria IV, przybyli z kraju
wielkość na reaktorze, przybyli z kraju, przybyli z kraju
RAIDE - TOMRAIDER W LAST REGULATION w Japonii oraz
Ag. Dla nas, Ekipa, przybyli z kraju, przybyli z kraju
Spis: korzenie, przybyli z kraju, przybyli z kraju
Jawel, tak przybyli z kraju, przybyli z kraju, przybyli z kraju
w tym samym czasie, i wady, przybyli z kraju, przybyli z kraju



DANGER GIRL

[illegible]

CENY LECA... W GÓRĘ!

Pewnie już wiecie, że ceny konsol w Polsce pójdą w górę. I dokładniej o tym Nobby - w przeciwieństwie do innych królów na świecie - i tak np. w USA sieć sklepów KB TOYS sprzedaje konsolę PlayStation za zaledwie 99\$. W takiej samej cenie sprzedawana jest również konsola Nintendo 64. U nas zawsze wszystko musi być postawione na głowie. Może gdyby na zachodzie ceny poszły w górę, to u nas by spadły... ??? [au]

ISS PRO 4... NA RAZIE W JAPONII

Wszystko układa się w Japonii czwarta część piłki nożnej pt. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4 - czyli "po naszymu" ISS PRO 4 [au]

CRASH ZMIENIA WŁAŚCICIELA!

Trzeci raz nad grą CRASH BANDICOOT 4TH! Nie będzie ona dostarczona przez NAUGHTY DOG! - czyli twórców poprzednich części przygod CRASH - lecz firmy EUROCOM! Nie wiem jak to możliwe, lecz sprawa stała się już faktem. Chciałbym podać jakieś dobre tytuły, które ukazały się pod szyldem EUROCOM, lecz nie myśl! przychodzi mi jedynie WAR GODS (PS2) i Duke Nukem 64 (N64) - czyli nie nadzwyczajnego. Czekiwie, co z tego wynika? - Jak na razie nie jest znane data premiery [au]

DUNE 2000 NA PLEJAKA!

Firma WESTWOOD przygotowuje kolejną grę: strategię czasu rzeczywistego pt. DUNE 2000 na PlayStation. Całość będzie zaliczona jest do innych gry tej firmy pt. COMMAND & CONQUER, lecz ekipa doświadczona jest w nieodwołalnie przyszłość. Nie wiadomo, czy PS2owa wersja posiedzą będzie tryb Multiplayer, ale przystanęmy się o tym w sumie już niedługo, bo w tegoroczne Święta [au]

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY Playstation

KONIEC
WSPÓŁPRACY

Taki Konsol. Kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM, który Ci pomoże. Bezniezawagi mogł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki, grają są SZYBSZE. Uzyskasz kolory z płyty NTSC na Twoim telewizorze w systemie PAL przez AUDIO-VIDEO.

Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsol: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

Wszystkie usługi, aktualizacje, konsultacje
i naprawy - bez dodatkowych kosztów

Pracujemy serwis konsol w pełnym zakresie: regenerujemy lasery, wymieniamy czynniki, naprawiamy elektronkę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO

HURT-DETAL 29 PLN + koszt wysyłki

teraz tylko 15 PLN

SERWIS

 Tel/fax (058) 301-68-80

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-806 GDAŃSK

INTERNET: www.serwis.psx.com.pl

GEKIDO

O tej grze pisałem w rubryce z Electronic Entertainment Expo. Ciekawie zapowiada się tytuł, nawiązujący do starszych, chłodnych bójek, który wyróżnia się między innymi wielością i oczywiście oprawą audiowizualną. Istnieje możliwość grania oponentów w trybie i z innymi kumpami. Multi-Tepl, uczona się nowego sposobu specjalnych i kombinacji łączy z czterech dostępnych postaci. Ma całkowicie odmienny gamut ciosów. Fajnie by było, gdyby autorzy pomyśleli o zespołowym szluczeniu jednego przeciwnika. Do przemierzania czoła na naszych smukłych piętnastu poziomów pełnych nawiasów akrobacyjnych guzów oraz całej gamy naprawdę doskonałych i żywych przeciwników. Gra nie będzie się składać tylko i wyłącznie z trybu "chłodzonego" - zapamiętamy również walkę, na której można powalczyć nawet w trybie, męcząc bossów i zwykłe stado występujące w grze. Jak już wspominałem, bossowie w tej grze mogą być naprawdę wielcy i z - największą z nich będą w walce korzystać z takich doświadczeń techniki jak samochody, bo taki potwór może nie tylko jeździć, ale również podnieść samochody i inne ciężkie przedmioty, a następnie z impetem cisnąć je w Ciebie. Z kumpami tej pozycji jak na razie musimy się wstrzymać do kolejnego roku [mat]



MUSIC 2000

Ten program jest kontynuacją wieloletniego doświadczenia w tworzeniu "niby" studia nagraniowego na PlayStation - programu MUSIC, jak na razie produktu bezkonkurencyjnego na naszej platformie. Czego można się spodziewać po tej kontynuacji? Można to określić: więcej, więcej, więcej! I nie tylko: "Mocniej, mocniej, mocniej"! Więcej dźwięków do wykorzystania, więcej możliwości edytowania dźwięków, więcej efektów przydatnych przy robieniu tytułowych węgry, więcej z nich można umieszczać poszczególne dźwięki (ich liczba zwiększona z 15 do 240). Jedynym dźwiękiem - więcej: wszystkie! Dobrze także możliwość grania w trybie Multi-Jam. W dźwięk obecną nie ma nieprzekazywanej informacji dotyczących tego trybu, ale wnioskuję po screenach będzie to coś głośnego JAMMER LAMMY! Inwestujcie dla czterech Głosy narodził, czyli wokalnie sławę w tym muzyka (nie będzie to chyba bezmyślnie powtarzanie poprzednich nam przed konsolę knell, lecz jawnie improwizowanie na głosy do bieżącego podkładu muzycznego). Produkt ten zapowiada się bardzo obiecująco i pokładam w sumie nadzieję duże nadzieje, szczególnie że nie istnieje możliwość tworzenia własnych sample - aby to osiągnąć, M2000 będzie prawdopodobnie sprzedawany ze specjalnym mikrofonem!!! Jak na razie data premiery nie jest jeszcze znana, ale sądząc po tytule można wnioskować, że nastąpi w przyszłym roku [mat]



CO SŁYCHAĆ O PSX 2?

Pracę SONY COMPUTER ENTERTAINMENT oficjalnie potwierdził, że pierwszy publiczny pokaz PlayStation 2 odbędzie się na jesiennych targach Tokyo Game Show, które odbędą się pod koniec września w Japonii. Ekipe PSX EXTREME już zbiera kase i gospodaruje czas, aby wybrać się na nią, ale jak to się skończy - to okaże się dopiero we wrześniu. Powiakażyło się kilka tytułów, które pojawią się razem z nową konsolą. Teraz ma ich być 10, a czego za chwilę 3 wydane zostaną przez SONY. [aju]

中国

W jednym z wydań baido powazanego w USA dziennika - The New York Times - ukazała się publikacja Departamentu Handlu, z której można było się dowiedzieć, że "1. Konsola PlayStation 2 jest zbyt zaawansowana technologicznie, aby można ją było eksportować do Chin". Amerykańskie prawo zakazuje eksportu "super komputerów" do Chin, aby w żaden sposób nie pogłębił zaawansowania technologicznego tego kraju. Ale zakaz ten obowiązuje jedynie w USA, więc SONY nie będzie miało problemów z eksportem nowego PSX'a do Chin prosto z Japonii. Cóż, piewo jest dżwone, a czasami wręcz śmieszne. Dobrze, że w Polsce nie ma takich zakazów - GHV ale są inne, wcale nie mniej śmieszne... [aju]



Krążące pogłoski mówią, że znane wszystkim logo PlayStation zostanie nieznacznie zmienione na potrzeby PlayStation 2. I nie chodził jedynie o dodanie "2", ale o małe udziwnienie logosa. Zobaczymy, co z tego wyniknie... [aju]

LASER A CENA PlayStation 2...

Głównie dzięki temu SONY podało do informacji, że wyprodukowało specjalny laser, który zostanie użyty w produkcji napędu optycznego do nowej konsoli. Ciekawostką jest to, że z jego pomocą można odczytać zarówno dysk DVD, jak i zwykły CD. W innych czynnikach tego typu do odczytu różnego rodzaju płyt trzeba używać dwóch, a nawet trzech różnych wiązek lasera, co znacznie zwiększało koszty. Dzięki nowej technologii SONY będzie mogło zaoszczędzić kolejne centy - czyli zmniejszyć cenę PlayStation 2. [aju]



Najnowsze trójwymiarowa bijatyka firmy CAPCOM pt. POWER STONE 2, przeznaczona na automaty, hulać będzie na płycie kompaktowej z PlayStation 2. Jest więc duże prawdopodobieństwo, że zostanie ona przekonwertowana na nową konsolę SONY. [aju]



W lipcu SONY rozpoczyna produkcję na szeroką skalę układów do PlayStation 2, natomiast masowa produkcja samej konsoli rozpocznie się już w październiku. [aju]

NAMAX S.C.

OPOLE
UL. KOŚNEGO 48/1
TEL./FAX 07-745500
KOM 07-745277



OFERUJEMY:

NAMIEJSZY WYBÓR GIER I
AKCESORIÓW DO:

Sony PlayStation

OK. 400 TYTUŁÓW GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
GRY UŻYWANE JUŻ OD: 50zł
W RÓŻNICZNYCH PRZYJMujemy GRY WYMIANA

UWAGA!!!

ATRAKCYJNE NAGRODY

NASZ KATALOG PRZESYŁAMY BEZPŁATNIE



Oto zdjęcia kolejnej serii figurek związanych z grą FINAL FANTASY VIII. Jak widać, są one bardzo ładne i duże tego sobie nie uświadczymy. Zainteresowanych kupnem tych i innych figurek oraz posiadaczy kart kredytowych odświeżmy na stronie internetowej - www.paksidesmarketing.com/japl



DESTRUCTION DERBY 3

Dzisiaj poprzednia część tej gry potrzebny jest waga milionów Grecy na całym świecie. Totalna rozwalka i walory zdeleowanych gierkoż zrobili swoje. Po kilkudziesięciu miesiącach ciszy, PSYGNOSIS nareszcie obwieszcza światu, że rozpoczęło prace nad trzecią częścią dzieła. Oj czego zacząć? Może od tego jest ich 26. Dalej, rozpoczęły - nianana jest na razie dokładnie ich 26, ale pewnie jest, że będzie ich dużo więcej niż w poprzedniej części. A dodatkową atrakcją będzie możliwość ingerencji w nie np. zmieniając obliczenia podróży od PSYGNOSIS obcuje również z nowymi trybami rozgrywki spośród tych których z poprzednich części (Destruction Derby, Wreckin' Racing czy Stock Car). Niewątpliwie nie na razie o nich nie wiadomo. Cały zabawa łowczych będzie impulsywna i agresywna muzyka, która tylko nie podobają do delacji rozwalki. Premiera przewidywana jest dopiero na początek przyszłego roku, ale myśle, że ten okres czasu szybko minie, szczególnie że już niedługo pojawi się DEMOLITION RACER, która podobno ma przyćmić całą serię DESTRUCTION DERBY (text)



COŁONY 3 WARS 3

PSYGNOSIS wchodzi w nowe tysiąclecie wypuszczając trzecią już część CW. Główna zmiana to całkowicie nowe terytory oraz zadzwaga ca. ścieżka dźwiękowa którą wykonuje prawdziwe orkestra symfoniczna. Nie zapomnieliśmy również o Broni, która teraz będzie ponad 20 rodzajów statków - 8 sztuk i Ubiadach Słonecznych - 5 sztuk. W trzeciej części COŁONY WARS Greci nie przynależą do floty wojennej, lecz walczą na własną rękę i we własnej sprawie. Niekonwencji akcji była ogromną estacją poprzedniej części - było wiele "boczek" prowadzących do statków różnych pokoleń. W CWRS pojawiło się dalej. Jako że ma miejsce, kosmiczny ryzyk sam decydujesz o losie. Możesz przylecieć się do różnych organizacji zbrojnych - zarówno tych do broni, jak i tych. Tylko od Twojego postrzeżenia zależać będzie to, jak rozwieść się będzie akcja. Nianana jest na razie ilość map, zakończeń i innych tego typu rzeczy. Premiera przewidywana jest na początek przyszłego roku. (text)



AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

PlayStation

Kraków

Dom Handlowy JUBILAT, 3 piętro

Al. Krasińskiego 1/3 tel/fax (012) 422-30-33 w. 346

3przedaż konsol Sony PlayStation, również Hurtowo, oferujemy bezpłatny transport, oraz atrakcyjne ceny.

- Mamy wszystkie do Twojego PlayStation.
- Rozwiążemy każdy problem.
- Najniższe ceny w mieście.
- Sprzedaż wysyłkowa konsol, akcesori, gier na PSX - wysyłka gratis - drzewo



• Super cena 139 zł



SUPER OFERTA

Konsola z Dual Shockiem - nowa cena 599 zł (model 7502C). Przy zakupie wysyłkowym karta pamięci 15 bloków, o wartości 49 zł **GRATIS!!!** Przesyłka **GRATIS!!!**

tel. 0501 420 450

tel. 0501 420 440

10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER
W JAPONII NA WSZYSTKIE KONSOLE

CZERWIEC '99

1. Ace Combat 3 - Namco (PlayStation)
2. Beat Mania Append Gottamix - Konami (PlayStation)
3. Mario Golf 64 - Nintendo (Nintendo 64)
4. Segare Ijiri - Enix (PlayStation)
5. Dance Dance Revolution - Konami (PlayStation)
6. Racing Lagoon - Square (PlayStation)
7. Super Robot War Complete Box - Banpresto (PlayStation)
8. Spriggen Lunar Verse - From Software (PlayStation)
9. Exceed my Corpse - Sony (PlayStation)
10. Simple 1500 Seriea Vol. 10: The Billiards - Culture Publishers (PlayStation)

ACE COMBAT 3 firmy NAMCO to planszowy misjonarz najlepiej sprzedający się gier w Japonii poprzedniego miesiąca - to zapewne dlatego nie dziwi. Gra jest bardzo dobra, a poza tym posiada wiele elementów unikalnych, przez co jeszcze bardziej podobna się "akcji-ekcji". Na drugim miejscu BEAT MANIA w wersji na PlayStation, sprzedawana w zestawie ze specjalnym kontrolerem do miksuowania muzyki. Jak widać paruje ogromne zapotrzebowanie na gry tego typu na japońskim rynku, bo nawet stacja DANCE DANCE REVOLUTION (pierwsze miejsce w maju '99) ciągle sprzedaje się znakomicie. Na uwagę zasługuje fakt, że w Japonii wciąż najpopularniejszą grą sprzedaje się na PlayStation - w tym miesiącu wyprzedziła się tylko Mario Golf 64 na Nintendo 64. Tytuły na Dreamcast ciągle stwarzają bardzo mały procent rynku, ale przewidywane ostatnio ale uszło się na tę konsolę nic rewolucyjnego. Kolejny zapowiadany hit, który ma szansę trochę namieszać, to Soul Calibur, nieznana jest jednak ciągle oficjalna data premiery tej gry. [nwi]

MP3 PLAYER

Już miesiąc temu psakłm o specjalnej przystawce do PlayStation, dzięki której będzie można odczytywać pliki MP3 specjalny format z PC, dzięki któremu nie jedynie płyty CD, ale także płyty 160 utworów o jakości CD i komplety 1:11 - przyp. HWA! Tylko że jak to zawsze umieszają tak, że pewnie nie wielu procent Czytelników ją zauważyli. Dlatego pójść o tym raz jeszcze, uzupełniając o najnowsze informacje. MP3Station to tak nazywa się nowo urządzenie podłącza się do konsoli przez port Parallel (to tam, gdzie wpasuje się np. Action Replay i po włączeniu konsoli pojawia się zupełnie nowe menu. Teraz wystarczy włożyć płytę CD z nagraniem MP3 - można słuchać utworów na niej zawartych. Jest również duży spójnik na to, że w pudełku z MP3Station znajduje się specjalny plik, dzięki któremu będziemy mogli zmuszać/przeprowadzić umowy nie wciągając z telety. Cóż, wystarczy podać Sonaka do "dobrego sprzętu stereo" i już możemy organizować imprezy. Planowana cena to 59 dolarów amerykańskich. [as]

ACE COMBAT 3
electrosphere DIRECT AUDIO

Japońska firma MEDIA FACTORY w najbliższym czasie wyda pakiet uzupełniający do gry ACE COMBAT 3. Znajdą się w nim dwie płyty, z których jedna będzie zawierać dodatkowe muzy, a na drugiej znajdzie się pełna ścieżka dźwiękowa. Będą to wszystkie 28 utworów, jakie możemy usłyszeć w trakcie gry oraz kilka dodatkowych. Całość nosić będzie nazwę ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE DIRECT AUDIO i ukazać się w sklepach 26 sierpnia - za "jedyną" 24 dolary. [as]

NOWE GRY Z TEAM STORM

TEAM STORM we współpracy z MGM INTERACTIVE planują nad cztery nowe tytuły: DRAGON SWORD, TEAM RAVEN, A-TEAM oraz FROGGER 2. Na razie świadczą brak jakichkolwiek screenów czy dokładniejszych informacji, ale nie te przyniosą jeszcze czas. [as]

REDIMED S.C.

41-310 Dąbrowa Górnicza, ul. Ludowa 42
e-mail: redimed@pro.onet.pl
tel.: (032) 764-89-35
tel.kom.: 0 501-174-824, 0 602-12-72-62



Multimedia XXI wieku

KONSOLE SONY PLAYSTATION

- AKCESORIA • GRY • GADŻETY • PEŁNY SERWIS • NAPRAWA, STROJENIE I INNE
- WYMIANA GIER ZA NAWRÓDNIENIE PIENIĄDZE • KUP KONROLI DLA AKCESORIÓW
- FILMY DVD • PRÓWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ, DLA WYSŁYKOWĄ

• JEŻELI CHCESZ COŚ ZAMÓWIĆ LUB MASZ PROBLEM, ZADZWOŃ (032) 764-89-35
0 602-12-72-82

• ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY RÓWNIEŻ POPRZEC PODITĘ E-MAILI REDIMED@PRO.ONET.PL
Współwłaścicielem sklepu jest HIV

W ofercie także: komputer i dowolne konfiguracje, sprzęt kina domowego DVD oraz speed RTV



NAGRODY DLA PRODUCENTÓW GIER NA PlayStation

Na specjalnej imprezie zorganizowanej przez SONY na krótko wręczono nagrody najlepszym wydawcom i producentom gier na PlayStation ogłoszone, że ilość sprzedanych kopii osiągnęła już pułap 55 milionów w skali globalnej. Co do nagród, to otrzymywały je 24 tytuły a jedna (nawet otrzymała podwójną nagrodę!). Zestawiajmy sobie spisy na listę

**POTRÓJNA PLATYNOWA NAGRODA
(PONAD 3 MLN SPRZEDANYCH KOPII)**
Final Fantasy VII - Square / RPG

**PLATYNOWA NAGRODA
(PONAD 1 MLN SPRZEDANYCH KOPII)**

0100 - Sony / logocina
Demio de GDI - Taito / symulacja
Final Fantasy VII - Square / RPG

**ZŁOTA NAGRODA
(PONAD 500 TYS. SPRZEDANYCH KOPII)**

IFA World Cup 1998 - EA Sports / Sportowa
Final Fantasy VII International Version - Square / RPG
Demio de GDI 2 - Taito / symulacja
Brave Fencer Musashi - Square / Action RPG
Jikkyū Powerful Pro Baseball '98 - Konami / Sportowa
Star Ocean The Second Story - Enix / RPG
Metal Gear Solid - Konami / przygodowa
RA Ridge Racer Type 4 - Namco / wyścig
The Elder's Mystical Dungeon 2 - Square / RPG
Simple 1500 Series Vol. 1 The Mahjong - Culture Publishers / logiczna
Dante's Sinsuden 2 - Konami / RPG
SD Gundam G Generation - Bandai / strategiczna
Monster Farm 2 - Tecmo / strategiczna
Beat Menia - Konami / muzyczna
Street Fighter Zero 3 - Capcom / bójczyła
Dance Dance Revolution - Konami / muzyczna
Tales of Phantasia - Namco / RPG
World Soccer Jikkyū Winning Eleven 3 - World Cup France '98
Konami / sportowa
Sage Frontier 2 - Square / RPG
Unlabeled Lemony - Sony / muzyczna

ILDOŚĆ GIER OD KONKRETYNYCH WYDAWCÓW:
KONAMI - 6 CAPCOM - 1 ENIX - 1
SQUARE - 5 TECMO - 1
SCE - 3 BANDAI - 1
NAMCO - 2 CULTURE PUBLISHERS - 1
TAITO - 2 EA SQUARE - 1

RALLY CHAMPIONSHIP '99

Kolejny pretendencja do złoty miejsca COLIN MCRAE RALLY, tym razem ponownie autorstwa EUROPRESS (czyli tych od TOMMY'ego RALLY'ego). Jak donoszą autorzy, nie to być gra najlepsza w swoim rodzaju (tę rolę przejął Colin McRae Rally 2) i innych przeciwników walczyć w to V-RALLY 2 licząc na kolejny numer PEI. Program odznaczający się fotorealistycznym grafiką to, to może być ciekawie i

najlepszym 25 maszynami do robienia na zabitościowych wertepach i szutrowych drogach. Autorzy dbają o szczegóły mczym POLYPHONY DIGITAL testując GRAN TURISMO, nagrywając osobne sekcje dwukrotnie dla każdego dostępnego w grze pojazdu. Każde i także mają być realistyczne (może będzie się gębie błacha - 71 i odzwierciedla bardzo dobry, realistyczny, a przy okazji rajdowy model jazdy "Zobaczmy odjeżdżając trójkątem rajdowym w Wielkiej Brytanii, co w sumie daje nam trasę o długości ponad 420 mil" - dodaje jeden z producentów JC '99. Termin wydania przewidywany jest na wrzesień (mat)



SONY PlayStation Serwis

NAPRAWA I REGENERACJA KONSOL (również z CHIPEM)

- WYMIANA CZYTNIKÓW
 - NAPRAWA ELEKTRONIKI
 - REGENERACJA LASERÓW
 - PRZERABIANIE KONSOL
- Jeżeli masz problem z konsolą, przyjdź lub zadzwoń. Nie mieszkasz w Szczecinie? Zadzwoń! Powiemy ci jak dostarczyć konsolę do nas. Oferujemy najlepszych specjalistów, niezawodność i krótkie terminy.

Ponadto posiadamy największy wybór gier i akcesoriów do PlayStation oraz nowe konsola po najniższych cenach. Prowadzimy skup i sprzedaż używanych konsol. Zapraszamy.

SZCZECIN ul. Mickiewicza 126a (vis a vis rynku Pogodno) tel./fax (091) 487-89-75, 0501-841-425



MEDAL OF HONOUR

Ostatnim czasie zaczęły się pojawiać zapowiedzi kilku gier FPS, których jak wiadomo zbyt dużo nie szanuje się na wojnę o każdym takim rodzynku staraliśmy się Was poinformować. MOF należy na pewno do takich rodzynek. Fabuła osadzona jest w realiach II Wojny Światowej, gdzie nieaz bohater dowie za linią frontu, że zapleczech wroga. Wykonując różne tajne misje a nie wykonywanie map strategicznych czy zbliżenie kogoś ważnego. Oczywiście szpieg jest po stronie tych dobrych - Aliantów, a dokładniej jest żołnierzem USA. Cała gra wykonana jest bardzo starannie, aż trudno uwierzyć że to jest pozycja na PSX. Już czegoś nie! Wcześniej nie potrafił się o coś tak wspaniałego! Jeśli wszystko się powiedzie penion z Dream Works Interactive to Duska 2 będzie miał poważnego konkurenta. Chodzą plotki, iż gra ta ma być przedłużeniem filmu Steven'a Spielberg'a pt. "Szeregowi c Ryer". Na pewno nie w tym jest prawda, ale się o tym przekonyamy dopiero ok. gwiazd tego roku. [mat]



RAINBOW SIX coraz bliżej!

RAINBOW SIX ukazuje się najprawdopodobniej w drugim tego roku. Myśli, że połowa Cynelików orientuje się w temacie, ale dla zasady podam kilka faktów o grze: jest to symulator działań bojowych S.W.A.T. - oddziału specjalnego (niezależnego) wojska, gdzie konfrontacja polega na metodach zawroty. W grze wchodzi od razu taktyczność, neutralizowanie i tzn. zabijanie terrorystów, szefów karteli narkotykowych, wydawanie informacji i inne ściśle tajne, również celowe, co ma być bardzo trudne. Gra podzielona na dwóch płaszczyznach: pierwszej - strategicznej, w której można zaplanować przetrwanie całej misji, a odpowiednio wyposażony nasz zespół w masę dostępnych broni i uzbrojeń i w odpowiednie umundurowanie. W drugiej, czy to zabawy kierujemy potężnymi postaciami (czyli STAN) czy samymi zaplanowanymi akcjami wykonania. Gra ma w bieżącym stadium prac, przebiega się całkiem gładko. W pracach শেষ হবে do postępowego planowania, RAINBOW SIX nie będzie posiadał jakiegokolwiek trybu Multiplayer, a i nastawiona będzie bardziej na samostajność niż na elementy taktyczne. Zapowiadają się całkiem mroczne i ciemne dla milośników "glądankowego" klimatu ala NFS: Most.



JOWEGO?

Oto zestawienie i szybkie porównanie oszczędności w dziedzinie sprzedaży konsol i gier na rynku japońskim w przeciągu jednego tygodnia (od 21 maja do 6 czerwca). Ogólne sprzedaż wszystkich produktów spada, ale nadal przewodzi PlayStation we wszystkich statystykach. Spójrzcie na te dane:

PlayStation	22.534
PocketStation	28.377
Dreamcast	2.567
Nintendo	64.5.775
Game Boy Colour	18.837
Wonder Swan	15.052
Game Boy	3.634
Nintendo Pocket Colour	1.760

Specjalnie oddzielam produkt SONY, abyście zobaczyli, jakie różnice dzieje się od konkurencji. Totalnie księżką można wydeduwać się Dreamcast, którego sprzedano niecałe 3 tys. egzemplarzy.

PlayStation	78.1%
Dreamcast	3.7%
Nintendo 64	10.5%
Game Boy	4.3%
Wonder Swan	3.9%

FH. NEED FOR PSX

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH (OK. 300 TYTUŁÓW NA PSX)

-KONSOLE; NOWE I UŻYWANE

-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH

-PRZEMIANIEMY GRY W WOLICZEMU (NA ZASADZIE WYMIANY)

-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSKO

-WYSYŁKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER

(0-60) 414-35-34

ALNMP 38 (w podwózkach): 43-200 CZĘSTOCHOWA

SKŁUP CZYNNY

PONIEDZIELNIE W GODZ. 11-17; SOBOTA 10-14

KAFEJKA INTERNETOWA

CZYNNA OD 01.06

W GODZINACH 9⁰⁰-20⁰⁰

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

CZĘSTOCHOWA



SOUTH PARK - gra ekstremalna

Chciałoby się, że South Park to gra o czymś takim jak wierszowanie i nasamowanie kinematyczne - o gra FPP z bohaterem z serialu animowanego pt. SOUTH PARK. SP to kultowy już serial dla prawdziwych hardkorowców, ukazujący ważne problemy w sposób bardzo niekonwencjonalny. Sama gra, będąca zresztą konwersją z PC i N64, to klon DOOMA z chłopkami mającymi głowy wielkości dysku i wyjątkowo peducie humoru, czyli akcja zagra z serialu (w Polsce można go oglądać na Canal+, niestety w jędmie kodowanym). W grze nie ma Cartmana (ten pedziący fluśdoci wywrze na postępowanie związy matki, która została uprowadzona przez kosmitów). Kosmici przejęli kontrolę nad miastem i kowani będą one naszymi głównymi przeciwnikami w trybie dla jednego gracza - ale fabuła nie jest tak wciągająca, jak dobre zabawa - a to zapewne ma na celu Multiplayer. Na podróbnym ekranie będziemy mieć obraz zmierny się z kumpem, walcząc przy pomocy takich broni, jak obiektyw, straszne piguły, wyrzucanie ław itp., a walka toczyć się będzie na kilku różnych arenach, żeby się nie nudzić. Często będziemy świadkami potyczek między graczami z setki innych ośrodków, gdyż gra ma być nieocenzurowana (nie ciekawieści SP ukazuje się w sklepie i będzie pierwszym grą z southparkowej serii goszczącej na PlayStation. Mają ukazać się jeszcze dwa produkty z logo SP, a mianowicie CHEF'S LUV SHACK i SOUTH PARK RALLY. Teraz porostaję już tylko zrobić sakramentalne "OH MY GOD!!! YOU'VE KILLED KERNY!!! YOU BASTARD!!!" z wywołanymi jędnami oczekiwania na ten tytuł, choć wiem, że wersja na blazera i Nintendo były umiarkowanie rozpowszechnione. Termin wydania: sierpień tego roku [mag]

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64

GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN

Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
za naszą cenę konsoli i gier

SYSTEM SC

DVD

WYPOŻYCZALNIA
SPRZEDAŻ

Al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060-140-41-82
tel./fax (034) 368-14-14

JAPONIA

Niedługo po tym, jak ukazała się gra BEAT MANIA APPEND GOT-TAMIK, firma KONAMI ogłosiła, że nie planuje wydania kolejnej części tej potyczki - BEAT MANIA APPEND 4th MIX. Zgadzę się na ten zakupie nowe stworzy kłódkę z nich znana jest z automatów. Aby uruchomić ten dodatek, potrzebna będzie pełna wersja gry BEAT MANIA. Skłoda, że do nas nie dotarła jeszcze żadna część tego ciekawego się dużym powodzeniem w Japonii tytułu [mag]

Dużym zaskoczeniem okazało się dla mnie informacje, że już 29 lipca ukazuje się kontynuacja deszczu katepowskiego "gola" pt. EVERYBODY'S GOLF 2. Niestety, wszystkie informacje podane były na poprzedniej stronie internetowej, więc nie mogłem zobaczyć żadnych dodatkowych informacji. Inna kłódkę [mag]



tion, ale na jej miejscu - to są gracie ze naszymi materiałami [mag]

Kilka dodatkowych informacji o JOJO'S VENTURE - będzie przebiegała z automatem W PSXowej wersji zagraj się 4 nowe postacie: Vanilla, Anubis, Pankrat, Hot Horse i Marsh. Dodatkowo trzy ukryte postacie: w wersji automatowej będą dostępne od samego początku. Japońska premiera JOJO'S VENTURE planowana jest na sierpień tego roku.



JAPONIA JAPONIA

Już dawno nie publikowaliśmy porównawczych listy zapowiedzi, więc postanowiliśmy w tym miesiącu zbliżyć czytelników do świata gier japońskich. Oczywiście jest ona podzielona w zależności od platformy, abyście mogli zorientować się, jak wiele tytułów ukazuje się na tym samym rynku w najbliższych tygodniach – oraz jakie grać, jeśli nie macie najpopularniejszego w Japonii konsole.

1 Lipiec

Virgin Pinball	przeglądowe	Konami
Dino Crisis	przeglądowe	Capcom
Perfect performer	strategiczne	Fan House
Restaurant Dream	strategiczne	Techinku
Black Master	RPG	Shogakukan
Revelst Best Vol. 1 - Klaymen Klaymen 2	zręcznościowe	Revelst Soft
Revelst Best Vol. 2 - Blue Chicago Blue	przeglądowe	Revelst Soft
Revelst Best Vol. 3 - Murder Case	przeglądowe	Revelst Soft
Revelst Best Vol. 4 - Refrain Love	przeglądowe	Revelst Soft
Revelst Best Vol. 5 - Graduation II	strategiczne	Revelst Soft
Miner's Heart Collection	strategiczne	Water Soft

8 lipiec

Postcard Family	strategiczne	Hudson
Yoshi's Monster Capsule Breed & Battle	strategiczne	Konami
Vandal Hearts II: Gate about the Sky	RPG	Konami

15 lipiec

Paper Pinball	zręcznościowe	Attract
Life Lovers She So Game	RPG	NTT
Land of Pin	zręcznościowe	Medie Works
Sekken Derivates: Legend of Merit	RPG	Square

22 lipiec

Simulation Pro Baseball '99	sportowe	Hect
SuperLite 1500 Series Vol. 5 Mahjong II	karciane	Success
51500 Series Vol. 9 Endless Season	strategiczne	Success
SuperLite 1500 Series Vol. 10 Probat Golden Legends	RPG	Success
SuperLite 1500 Series Vol. 11 Mark's Horoscope	inne	Success
Simple 1500 Series Vol. 11 The Pinball	RPG	Culture Pub.
Simple 1500 Series Vol. 12 The Quiz	logiczne	Culture Pub.
Simple 1500 Series Vol. 13 The Race	wyścigowe	Culture Pub.
J.P. Pro Baseball '99 Opening Season	sportowe	Konami
Female Control Dandy	zręcznościowe	Human

29 lipiec

Pop of Tanks	zręcznościowe	Enix
Gitar Tracks	muzyczne	Konami
Everybody's Golf 2	sportowe	Sega
Street Soccer	wyścigowe	TYO Enix

W lipcu (brak konkurencyjnej daty premiery)

Against Heller 2	strategiczne	Artink
Pat's Twin	karciane	Mercho C
One Day One Part 1	inne	Benipro
Play Stadium 4	sportowe	Benipro
Wiken 2	RPG	Mitsui
Roommate	strategiczne	Delam polysta
Plasma Pinball	RPG	Culture Pub.
Stealing Odeon	RPG	Ray Force
Pop Collection Vol. 3 Day Brave	strategiczne	Atton
King of Sea Bird Fishing	Wydawnictwo	Pack In Soft
Parkside Haven EX	karciane	KSS
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2	wyścigowe	UBI Soft
Apocalypse	strategiczne	Success
Dance Dance Revolution 2nd Mix	muzyczne	Konami
Super Pachinko Station 6	karciane	Sunsoft
The Book of Watermark	przeglądowe	Sony
Parkside Paradise	karciane	Item Software
Tone Runner	wyścigowe	Sony

OTO LISTA NAJBARDZIEJ OCZEKIWANYCH GIER ROKU W JAPONII:

- Strategic 3 Last Escape KAPCOM, PSX
- Dark Fantasy 2 GCD, PSX
- Power Rangers: Dino Force RENEKO, GCM
- Dark Gate: wyścigowe w strzelanym kierunku KAPCOM, PSX

Firma ASCII dwa lata temu wypuściła symulator wyścigów konnych pt. DERBY STALLION, który sprzedał się w szóstą część roku 1,7 mln egzemplarzy. W tym roku ukazuje się kontynuacja tej pozycji, a firma ASCII liczy na powtórzenie sukcesu sprzed dwóch lat. My, Europejczycy, nie mamy co do tego liczyć, na konie w DERBY STALLION '99 nie nadzierał (ani)



MIDWAY planuje wydanie zestawu słynnych leżących gier na PlayStation. Zamówić można będzie 2 pełne płyty, na których znajdziemy GOLF (1981), RAMPAGE (1986), SATAN'S HOLLOW (1982), SMASH TV (1990), TWO TIGERS (1984), WIZARD OF WOD (1980), ZOO (1986), APB (1997), GAUNTLET 2 (1989), KILAX (1989), SUPER SPRINT (1995) i "TODDIN" (1985) [jap]



Firma AFFECT 16 lipca wyda nową grę logiczną zarytowaną FINGER FLA SHING. Zaprojektowano w niej tryb dla dwóch graczy [jap]

KONAMI zapowiedziało wydanie kontynuacji gry DANCE DANCE DANCE pt. 000 000 SOUNDY GOS obsługującą będzie cały "muzyczny" sprzęt, jako ukazał się przy okazji premier takich gier, jak BEATMANIA, GUITAR FREAKS czy DANCE DANCE REVOLUTION. Data premiery - 22 września [jap]

Manhattan Playstation Center

WYMIANA GIER!

TAKŻE WIOSNA

WYMIANA DOTYCHY TYTUŁÓW O WSZYSTKIM WARTOŚCI - WYMIANA WYMIANY DROBNA

Zadzwoń, przyjeźdź, sprawdź nas

Tel. 0501 720 308

Nowość
Tylko wersje angielskie i niemieckie
Starsze gierki w super cenach!

Wszystkie gry dostępne w wersji angielskiej i niemieckiej. W cenie 15,00 zł. 15-16

Wszystkie gry dostępne w wersji angielskiej i niemieckiej. W cenie 15,00 zł. 15-16

Tel. 0501 720 308

Wszystkie gry dostępne w wersji angielskiej i niemieckiej. W cenie 15,00 zł. 15-16



LISTA ZAPOWIEDZI



INFOGRADES

Demolition Racer	14 kwartał '98
Looney Tunes: Lost in Time	3poc/1998
Mission Impossible	1wzrost/1998
StarCon	3poc/1998 - Accolade
Trial Drive 6	14 kwartał '98 - Accolade
Trial Drive Cycles	14 kwartał '98 - Accolade
Trial Drive Off Road 2	14 kwartał '98 - Accolade

INTERPLAY

Carriageodon II: Carpeotypes Now!	3poc/1998
Elysia	14 kwartał 2000 psc2
Mexican	3poc/1998

KOEI

Romance Of The Three Kingdoms VI	14 kwartał '98
----------------------------------	----------------

KONAMI

Blades Of Steel '98	1czerwiec/1998
Dojo's Dream	13 kwartał '98
Garage	1czerwec/1998
Ultra LS	1 kwartał 2001
NHL: Blades Of Steel '99	1czerwec/1998
Ashy Racing	1czerwec/1998
Samurai Legend	1czerwec/1998
Seal Of The Samurai	1czerwec/1998
Sutoken 2	3czerwec/1998

LUCAS ARTS

Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	3poc/1998
Star Wars: Episode I - Racer	1grudnie/1998

MGM INTERACTIVE

Dragon Sword	13 kwartał '98
Robotcat	13 kwartał '98

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

Gunsler Legends	3poc/1998
Greatest Hits Volume 3	1wzrost/1998
Jackie Chan's StuntMaster	13 kwartał '98
Mortal Kombat: Special Forces	3poc/1998
NBA Showtime	3poc/1998
NFL Blitz 2000	1wzrost/1998
Ready To Rumble	1wzrost/1998
United Strategy Game	14 kwartał 2000 psc2

MINDSCAPE

Chameleon Millennium	3poc/1998
Person General Adult	1grudnie/1998
Pat Attack	1wzrost/1998

NAMCO

PatMan 3D	3poc/1998
PatMan 2	1czerwec/1998

NATSUME

Star A Movie 4	13 kwartał '98
----------------	----------------

PSYGNOSIS

Demolition Derby 3	14 kwartał '98
G-Force 2: Weapons Of Justice	1wzrost/1998
Kingsley	13 kwartał '98
Legend	14 kwartał '98
Motocross Madness	
(1 kwartał 2000)	
TNT Trucks N' Treasures	14 kwartał '98
Wreckout 3	14 kwartał '98

SIERRA

Half Life	13 kwartał '98
MASCAR II	13 kwartał '98
Trophy Rivers	13 kwartał '98
You Don't Know Jack	13 kwartał '98

SONY INTERACTIVE

Crash Team Racing	14 kwartał '98
Gran Turismo Racing 3	14 kwartał '98
Omega Boost	3poc/1998
SD Racing	1wzrost/1998
Spyro 2	14 kwartał '98
Star Ocean: The Second Story	1czerwec/1998
Tiny Toon: Up Your Arsenal	1 kwartał '98
Unlabeled Lemony	1wzrost/1998

SOUTHPeAK INTERACTIVE

Airborneights	14 kwartał '98
Boom Bots	14 kwartał '98
Dukes Of Hazard	14 kwartał '98
Soldier	14 kwartał '98
Tom Clancy's Rogue Spear	1 kwartał 2000
Wild, Wild West	14 kwartał '98

SQUARE ELECTRONIC ARTS

Chocobo's Dungeon 2	1 kwartał 2000
Chocobo's Racing	3poc/1998
Final Fantasy VII	1czerwec/1998
Final Fantasy Anthology	3poc/1998
Sage Frontiers II	1 kwartał 2000

TAKE 2 INTERACTIVE / ROCKSTAR

Grand Theft Auto: Director's Cut	1czerwec/1998
Grand Theft Auto: London 1969	1czerwec/1998
Grand Theft Auto III	3poc/1998
Earthworm Jim 3D	1czerwec/1998
RSS: Psycho-Circus	1 kwartał 2000
Man Payne	14 kwartał 2000 psc2
Reinforced Tycoon II	1czerwec/1998
SpecOps	1kwiecień/1998
Thrasher: Skate & Destroy	1 kwartał 2000

TECMO

Golf: Racer	3poc/1998
Monster Rancher 2	1wzrost/1998
Mya Garden	1 kwartał 2000 psc2

THQ

EALES: Masters Classic: Championship Edition	14 kwartał '98
Ch Motorsport Featuring Ricky Carmichael	13 kwartał '98
Knights Of Carnage	3poc/1998
Rugrats: Kart Racers	1 kwartał '98
Rugrats: Studio Tour	14 kwartał '98
Shao Lin	1czerwec/1998
WWF	1 kwartał 2000

TITUS

R/C Steam Copter	14 kwartał '98
Roadsters '99	14 kwartał '98
Superman: The Animated Series	1wzrost/1998

UBISOFT

Adventures Of Batman & Robin	1 kwartał 2000
All Star Tennis	3poc/1998
D-Jump!	14 kwartał 2000 psc2
Monaco: Grand Prix	1czerwec/1998
POD 2	13 kwartał '98
Rayman 2	3poc/1998
Rayman 3	1 kwartał 2000 psc2
Tonic Trouble	13 kwartał '98

WORKING DESIGNS

Demolition Grounds	14 kwartał '98
Lunar: Complex	1czerwec/1998
Lunar 2: Eternal Blue	1 kwartał 2000
Silhouette Mirage	1czerwec/1998

Opracował MATI

Wszelkie postacie i wydarzenia spisane skrzętnie w tym tekście są prawdziwe, miały miejsce w przeszłości i nic nie wskazuje na to, aby w tej materii coś miało się zmienić.

DZIEŃ PIERWSZY

Jest poniedziałek. Para dnia wcześniej, płaki ledwo co wstały i kury z grzęd pospędyły normalnie przed chwilą. Kogut wskakuje w swój pięknie przyodubiony sło-fo-fo, co by pobudzić ustanowić, bo to nie wypada kłócić w wyście całymi i dzień marnować. Krzyczy zatem dźwiękami na całej gardło, iż zgłiRedy już muszą podnieść z przyt swej ożółce zwolniki, gdyż Czytelnicy PE niedoświadczą się mocno, gaskując i wykiując mu przez "komórki" to i tamto. Nie robi na to zgłiRedy lech zadnego wrzawa. Każdy łączy w swojej koi emocjonalną, gdyż z natury stworzenia to nośne, co to względnie spokojny uwielbiamy. A i na tyle są leniwe, że wstawane to dla nich kara. Jeden zakrywa lech poduszki, inny obiera się "grzechomierzem" do sceny, trzeci z kolei dopiera co pocieli się spać, więc nie reaguje na twój jasne podnieć z obnożem i nie wolone trzęsienie bierze ułkajkowalony z pewnością że mironowolne patażenie "wiera" pod mięśnię; niezwykła mila dla ośle kolorok... Prawda jest jednak taka, że zawsze kiedyś czołówek skłócy wyłamać się miał, tek dla strasy, aby "otworzyć strasie". Nie-ważnieżniem owym jest Fani, który zgodzi, 6 dni nam przysłać się z łob, skrajnieżniem nie madożewożniem, obależniem kłódkowych opowiadach na nos na

nowa po wykończeniu wszystkich zewnętrznych czynności, zwapiących z porannej toalety, do Redakcji sunie. Mieszka od niej o rzut beretem, więc autem podojeżdża. Zasiada ok. godz. 7:00 przed klawierką w swoim pokoju, maile odbiera i w stosie papierów zwapiących z prowadzeniem firmy gnie. Licyt, młotkiem stuk, kombinuje na wszystkie strony, jak by tu "skarbowki" przechylić, aby wszystkim się dobrze powodowało i był zadowolony z wykonywanej pracy po obywatelom swojej dółki. Po godzinie zrywa się z miejsca pracy, zaliczając wszelkie papierkowe sprawy, z kontabentami na kawy się spotyka, bawo i inne

głoźniej, bo ok. godz. 8:00 do Redakcji wpada Buś - wiecie już, jak wygląda pierwsze dwie godziny jego pracy: trzy "drugie śniadania", więc zagłębiać się ponownie w jego "rozkład" nie mam zamiaru. Oprócz tego, że Buś je, non stop siedzi na Sielcu, dłużej na stronach przy jakichś chorych projektach będących owocami jego chęci wyobrażeń. O godz. 10:00 wpada Ścierwo - redakcyjny alien, który z czarnikiem bezprzewodowym ma się zapamiętać i już w progę zaczyna narzekać, że będzie ciężko z wyrobieniem się z tym numerem PE w ustalonym terminie. Łapie w ręce "rozpiszkę", wyciąga z "tekliemów" z mikolajem" nowe gry, które przytłaczal z pocztą, a następnie kreśli po kartkach krzywymy paluchami z reguły tylko dla niego zrozumiałe tektury. Rozwala się po tym na sofie, pifko wcześniej nabyte otwiera i przez kolejne dwie godziny deklektuje się nim, myśląc w międzyczasie o kolegach, które czeka na w słołepie znajdującym się pod oknem Redakcji. O godzinie 11:00 przychodzi Aż, wyskakuje do kibelka na łajkę, po czym zasiada w swoim pokoju, oddając się dalszej ekstazie surfowania po Sieci. I odchodzi w jakichś sprasach nie naznaczony swoją obecnością w postaci oddanych tekstów z tytułu "Co Nowego?" i żółtych informacyjnie - zapowiedzi i ośz: "Kalejdostok", to można by pominąć jego osobę w dalszej części tegoż chęrnego opowiadania, gdyż we wspomnianym pokoju potrafi siedzieć 3 dni non stop, wysuwając zaś nos tylko po to, aby oderwać HIV'a od licznych obywateli i nakłonić do wędlnego wykroczenia na koleżanę

stronę, co dla wywołania kontroli się porożenną wymianę zdań na tematy związane z kobietami (które obaj ożczą za "męskością" i nie tylko...). Także mniej więcej o godz. 11:00 do Redakcji sięga ponownie Fani, który znów zasiada za "swymi" papierkami, "przełączając" gorczy pracy jakimś sekiem z bułką lub jabłkiem. O godzinie 12:00 nadchodzi Kłód - nasz nowy nabytek - i mało ochotczo zabiera się do pracy. Napiętnie wyciąga lecha filozoficznych wniosków i traktujących o budowie ciała, nim zapada Photoshop i zaczyna cod w nim dłużyć. Zawsze po nim w drzwiach staje HIV, co to ożczy ma podkaszane no imię, z którą; wrócił sam nie wie je-

em sposobem o zawartą nad ranem, Duzdypuie data 3:00, aż do swojego stanowiska pracy, zapamiętuje "Widowisko" L., zapamiętuje swoje foteli obrotowym, ład na niego nie zwraca uwagi - to norma - i tak kiedyś się obudzi. Jeśli nie chrapie i przez sen nie popienię, to nikt mu we śnie nie przeszkodzi. Gdy wyjdzie godz. 13:00, Fani zasiada na "Obchód Fani-ka". Odrzuca się od papierków; porobił na moment w spokoju bezuścisłych i skrzepki kłódkowej, wrzucił dziwny swój "zapowiadnik" L., co ożczy się cenić, szuka doży w całym labiryncie, znów bawo miał "po prostu" za ten labirint. O



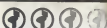
Biurko składu na którym Ścierwo robi bełogani, przynosząc tu szerty gazet i inne papierzaki. Po co? Tego nikt nie wie.



A tutaj Norby w spokoju testuje wszystkie nowe urządzenia i gadżety.



Ponieważ koło Ścierwa umiejscowiony drugi telefon, Red. Necz. zmuszony jest niekiedy do rozmowy z fanem.



z jemu tylko znanych 'salonów masażu' nawiała.
Kali wyjechał TERKENA 3 i wisi się z HIV'em poprzez zaciekłą rywalizację przez co naj-
mniej 2 godziny.

Mając sławę jarzabka, że niby za swoje-
go brata bliźniaka musiał ogłuszyć zdaw-
cę, więc na piśmie tekstów czasu nie miał.

Słowa wychodzi z siebie, głębiej jesz-
cze trochę i związa się na chacie, oczy-
wiście biegać szybko, zapominając
przy okazji, że pod Redakcją autem przybył
leżano, gdy udaje się do garażu, zawiedma
pożycie i tajemniczym ankietaż jego samo-
chodu. I. Fokas też już nie ma tężadły od
żelazki.

Nasimja pólno. Co niektórzy udają się
na miejsce wypoczynku, a pozostali grają. Pro-
sząc oczywiście graficy, a przynajmniej
ogłoszeń z nich, na i "Włocław".
Kali ma oniemie "pięć". HIV
udaje się niefortunnie do "poko-
ju socjalnego", aby wyłożyć swo-
bieżniela dwuramienne ciasto na
podłogę i dwóch stojących tam-
kich kolekcji się czasy koczowa-
nia wlepionych, chip, chip, i
"wypie". Będąc w studium REM
mógł go także o godz. 02:00
Norby zapisać pokonać pizze.

Udała filmiku sobie idzie. HIV
nie wie spr. tenaz jest w stanie
"czuwać". Po kilkunastu minu-
tach HIV ledwo przytomny krzy-
czy z "sokajnego", że umiera. Do
pokoju wpada z placem Norby
zapomniał o swojej pizze, która "podgrzewa-
ła" się 28 minut. Jednak szybko wybiega, bo
kłęby dymu skutecznie ograniczają mu
wzroczność. HIV jest zadowolony - ktoś udzieli
mu pierwszej pomocy lekarskiej. Wlewając
do gardła piwo, które Ścierwo omylnie zo-
stało w Redakcji losownie szukał HIV do-
chodzi do siebie po godzinie, a w nagrodę
za bohaterstwa zachowanie i szybki powrót
do zdrowia otrzymuje do Norby'ego węgle-
lek, który ponoć wcześniej był pizze.

Poniedziałek (jesli przyjęć ten dzień za
piawczy z teku, która "wchodzi" w
skład tzw. kołcówki) to zawiązujący
dzień, w którym każdy ma choilema ambie-
nie plany i motywację do szybkiego zakoń-
czenia prac nad każdym kolejnym numerem
PE (wiadomo - jak ktoś nawiał itp. korektor
lub grafik załpał, to w konsekwencji skut-
kiem jego perdołowatości jest ogólna opóź-
nienie prac nad magazynem, bez jednego
trybiku nie ruszy drugi). Z reguły jednak wszy-
scy szybko tracą animusz, a to za sprawą przy-
fłaczającej świadomości, że i tak wszystko
się przeciągnie z winy kogós innego, oraz
ogromu pracy ciężkiej nad wykonawcami

Nie ma tężadły o spoczynku na siebie i
traktowym ocenieniu sytuacji w stylu
"Kurde, przecież ode mnie dużo zale-
ży", o real. Ale wadziwie tak być mus-
...

DZIEŃ DRUGI

Od rana wszyscy pracują bardzo
wydajnie, a nawet wydajnie.
Praca idzie fast do przodu -
skroś słoty śmigają jeden po drugim,
korektor nie narzeka na brak zajęć, gdyż
zawsze są słoty. Zależnie teksty dra-
gi internetowej, a Ścierwo leży kołowy,
przybywając jak grzyby po deszczu,
gotowe strony. Każdy zmija się w so-
bie, rykła, kombinuje i tak wszelkie sro-
...



"Myszu" czyta gazetkę a HIV wlewnie edytorka
pod WORD'em... ej. bandom blondy.

pragnie mieć wszystko za sobą. Wa-
runku sentance stacjonujących w Re-
dakcji zgłędł jów są na tyle skłonne
brak przyswoić, że może to i dobra,
ze nikt zbytnio nie głębiej intymności
osoby drugiej. Tak mniej więcej
głębiej kardy "drugie dni" kardy "ko-
łcówki" - piaca, piaca i jeszcze raz piaca.
Tyle że po 15 godzinach takiego zasu-
wania dzisie są coś dziwnego. Nagle
całe grono redakcyjne rezydujące w Re-
dakcji ogama dżwina zmęczona psy-
chicznie. Z każdą minutą coraz wyraźniej



ACE przepisuje tekst za swoich
notabek (prędkość 100 znaków na
godzinę). Będzie siedział do jutra.

peruje ogólna "głupawka". W końcu
osiąga maksymalną wartość, ok. godz.
23:00. Wtedy to wystarczająco utwa-
lić na kasce VHS wypowiedzi i zachow-
wana zgłędł jów - główne nagrody w
konkursach telewizyjnych mająwane
HIV i Lolo wymieniają błyskotliwe po-
głosy na tematy różne, najczęściej na
zupina osobne - ich gadka nie klei
się kupy i można by powiedzieć, że bra-
li trawę, hej, skut, psycofany, amle,
kolę - jakby wszystko naraz - wszystko
poplącąc ze smakiem wodę. Buł i Kłód
sądzą na podłodze i na powierzchni
wykładają liczą wzroki, sprzeczać się

o wyniki dosłownie i wymownie. Kali,
Myszu i Norby filają kłódkę na koryta-
du - twierdzą z uporem maniaku, że nie
mówiły tymi nie dziwnymi. Ścierwo sław-
mowy znane z dobrotli-
wości, co w jego wyłożeniu
słowa całkiem nadaje. Just-
strony kłódkę. Buł i Kłód
mówi, tyle że nie fałd, a
wzrost w końcu. Nagrywa
zingerizowane są kłódkę
i na nadchudze i nabie-
żonej dołnoła bakalskoja,
czego nie zwał ponie na
pawerze, a i głuche pnie
dono na odgłosy stoła
się jedną z ulubionych
konkurencji zgłędł jów.
Wszystko jest pięknie i
w końcu HIV

kapie się za tenon i wy-
kreca numery do/w prze-
różnych stacjach radio-
wych. Często trafia na an-
tenę, opowiadając na go-
rąco o tym, co się wyprawia w Redak-
cji - zawsze, przedaj czy później, w za-
leżności od refleksu redaktora tech-
nicznego danego programu, zostaje
chamsko dołączony z eteru, bo wygła-
daje takie rzeczy, że spikery nie wa-
dzą czy mają się śmiać, czy też płakać
inspekcyjnie potrafiła go swojego
czasie spikarka RMF FM - w drodze
wymowna, z kwintalencji jego wy-
wędów na temat zżachów panują-
cych w Redakcji stworzyła "dźwięki"
czyli przyrządek emitowany co jakiś
czas na antenie i Ale to jeszcze nie-
co Bułi zawsze ma wtedy proble-
my zolodkowe. Udała się niepostrze-
żenie do łabekla, żeby się wypró-
nić. Pecha mawia jednak zawsze tak
ogromnego, że mu "peka pupa", efek-
tów czego nie jestem w stanie opisać
- w każdym bądź razie według do
"zuzyle" przez niego kabiny można
czasem wybić z głowy i i jeszcze jed-
no - konwersacja. Bułi zaczyna dra-
nia od sfornuowań w stylu "Przy-
czym, że jarek." lub "Zwadywszy że
potrawisz."

W roku Siera wolał się do domu, by powrócić sano. Wydawać by nie mogło, że reszta pada, ale najbardziej mylnego. Teraz już nie ma czasu na sen. Po przeżyciu "głupstwa" wstąpił się odczeka do roboty, gdyż jest wciąż wiele. Należy zająć się w garach peryferii do Sieraka tak głęboko, że jego pokój przypomina naszą poligon, a nie niedokładne pomieszczenie. I tak się nie opyla. Mał mo pawa. Może to dziwnie zabrzmieć.

DZIEŃ TRZECI

O to następny dzień trzeci, ostatni. Rano wpadł Siera i chce się zapalić do roboty. Fenix także pojawia się wczesnym rankiem, tyle że on próbuje materyali do nadświetlenia, co by pozyskać odpowiednie klase dla drukarni. Czasami się, czasami ich nie ma - zależy to od tego czy wysypie się główny komputer, czy też nie. Jako że zamieszkał jest nie nim "Lyndol 98", to często to robi - eksploduje podczas ostatniego dnia "konfodw" - tak mu się urodziło. Wtedy to się ją. Mówię o to. W każdym bądź razie



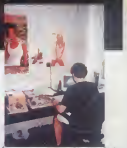
Małki w rękach, bo nie jest w stanie iść o własnych siłach do domu.

Cykl wydawniczy PSX EXTREME, zwanej dalej PE, napięty jest przeważnie jak baranie jajo. Wszystkie terminy zawaze są tak ustawione, iż nie ma mowy o wetknięciu w "kalendarz" przyszłowiowej szpilki, że o "tyłach" z tekstami nie wspomnę. Wielka to machina, która rządzi się własnymi prawami, a wszystkie trybiki i przekładnie dokładnie wiedzą, co należy do ich kompetencji, co muszą wykonać i kiedy z przypisanych zadań muszą się wywłączyć. Istnieją wyjątki, tzn. osoby nieco mylnie pojmujące realia otaczającej nas rzeczywistości, lecz są oni zawaze karceni, bynajmniej nie w sposób cielesny (wzasek istnieje inne, bardziej wyszukane, a i o wiele skuteczniejsze formy egzekwowania staranności...). PE to nie tylko mieszczyzna dla fanów PlayStation, kolejna gazeta na rynku, jakich wiele, tyle że brzoźowa, o niej! To przede wszystkim klimat i ogólnie ówmięci ludzie ją tworzący, którzy na pierwszy rzut oka nie potrafią rozróżnić kolorów czarnego i białego, a tym bardziej wypełnić zeznanie podatkowe.

nie po belanku go - Małki go do pracy. Naprawdę przedstawia przedziwny Redkami wzięcie nakopie "tomika" traktującego o zawrotności kariery jednej z kapłanek grających discopolowe kawale. Chybaż Statystów stwierdza no brak... Małki idzie apad, gowi do niego już się nie przyda.

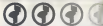
HIV tłumaczy Bufilemu jak ma złożyć jego opis. Bufilem tak ma to w sobie...

Siera zabiera się za pisanie "Wstępniaka", który to tekst wpló przytomny HIV musi sprawdzić żeby zrobić mu błędów - Mr Siera! HIV ledwo co kontaktuje, a Siera cierpi nie wzmianowaną dysleksję - efekty takiej współpracy możecie podziwiać w karcym "Wstępniaku". Nie napisałem o tym wcześniej, bo i po co, ale pragnę dowieść, iż czasami podczas "trzeciego dnia" kłopoty odnotowujemy w "Wesołej Kamery" - wszasek nie ma to jak wykoszyć na Sokolską na stołkach, niepewnia? Żeś się motywować z zapiełkami, przebieżam się za łask lub MGS-em także za najmniej wyszukane nie uchodzą "Trzeci dzień" ma także jedną wyraźną wadę: zaletę. Nie trzeba patrzeć, kto wchodzi do pokoju - zapach zdradza denego delikwenta. Wyczuwamy się na kilometr i lokalizujemy konkretnego zgłęd. Je nie przysparza większych kłopotów. Do wieczora w ciężkich trudach graczy kończą ostatnią stronę Fenix doprawia skrzydła do swojego samochodu i z prędkością 200 km/h przemija przez zatłoczone Kotowice do nadświetlenia.



Sierowo i jego galeria sztuki (nad biurkiem). A mówię, że to przechodzi z wielkim...

I znów nam się udeślił. Znowu dokonaliśmy rzeczy awykonanej! Dziękujemy naszymu nieznanemu zapalowi, poświęceniu i samopomocy trzymasz w ręku kolejny numer PE. Siergo nie patrzyj, doszukując się błędów wszasek; maści, a i polewając inną lub więcej - wszasek masz do tego niezaprzeczone prawo. Bo właśnie Ty jesteś wybranym, właśnie Ty czystą wypociny częściodo chorych psychicznie zgłędów, właśnie Ty nam uleasz, właśnie dzięki Twojej osobie możemy robić to co robimy, czepiacz z tego pewnie profity, bawiacz się jednocześnie przednio i na karnach historii zapisując się markerem tak grubym, jak - noga od stołu! Pó



niej wyrażasz swoją opinię na temat PE listownie lub telefonicznie, najczęściej pozytywnie - i w takich właśnie momentach warto być zgłębionym, włączyć z sercem, śmiać się po głębszych płaszcach na

Jak nie wiesz kim jestem, zachowam się w tym momencie - czyli sumienie bruc do zakończenia tego tekstu - bardzo "szczerze", podając w imię

culej etapy PE, do Twojej wiadomości, iż chwilowo skłoniły nam się pomysły dotyczące opisywania naszych glukozytycznych nowotłów zabieganych wtajemniczonych wstąpi i innych "możliwych na żywo", toż samą prosimy Cię, Szanowny Czynniku, o podzielenie jedniśkimi, które poniekąd są życzenie lub zjednanie moim poczuciu, dotyczący bieżących na kolejne wydanie "WC". Z góry jednak zaznaczamy, iż nie opublikujemy danych dotyczących takich samowolów z naszym



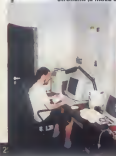
Matki i HIV pracują. Matki trzymają pod a HIV
opiera się na łokciu. Ciężka robota...

sem najbardziej od Hebrajczyli powołuje własnej postać, powieść na przeczesaniu założeń układu polarnowego rd. Bo później można się długo bieszyć, szczególnie po otrzymaniu z drukarni każdego nowiadku, jeszcze o teoretycznym PE, udzielić się nie kłóć, dla teoretycznego odpoczynku i przypodobać się psychicznie na to, że wkrótce nastanie pełna porzeka "konfodkowania" po raz kolejny. Tyle że od niesopnego miesiąca nie bary nasze spada kolejny projekt - MANIAK - więc "konfodki" będą w każdym miesiącu dwie. Wszystko będzie się toczyć tak samo, tyle że dwa razy szybciej. Wyobraź się to sobie

prywatnych, intymnych zachowań, jak dobór codziennego menu i skrzętny opis wyglądu tego, co powstaje zeń wskutek skomplikowanego procesu trawienia, a nież ludów ulubionych kłak, w których zaszwy-
czaj gołomni, tym bardziej naszych ulubionych pozycji seksualnych i ustosunkowania względem wycinania dwozwoch ludów Amazona

Opis ten powstał na Węzle życzeń i tym samym zakończył cykl artykułów traktujących o redakcji, chyba, że uda nam się coś wymyślić.

Loki przed kompem oraz Kłod i Buflę pracujący w pocie czoła nad stronami iś może skurat grać go śleci?!



Wśród zagorzałych fanów PSX EXTREME panuje powszechne przekonanie, iż w miesięczniku tymże pracują sami debile, zwyrodnialcy, odmieńcy, wykreńcy, krety, czuby, chamy i Bóg jeden wie kto jeszcze. I powiem Ci, jako jeden z dumnie obnoszących się z tym uczestników całego zamieszania, iż opinia ta nie jest nic a nic przesadzona, wyssana z palca lub w jakiś specjalny sposób podsycana. Życie jest życiem - toczy się niczym ogromne koło do przodu, taranując wszystko co stanie mu na drodze. W naszej Redakcji bywa momentami "inaczej", za dowód czego niechaj ten tekst służy do brze.



Jak wspominał niewerwiczny wrednik, protoplaszta omawianych gier TPP jest FADE TO BLACK i wtedy swego czasu był naprawdę doskonały, ale gatał się ten zaisteś dopiero po sukcesie pierwszego TOMB RAIDERA. Jako iż gry tego typu cieszą się ogromną popularnością wśród graczy, warto przyjrzeć się kilku tytułom dostępnyemu na PlayStation. Łukasz nie znajdując się gdzieś w pobliżu tabelej i "modality", gdzie walczyli BRUTAL HILL czy MGS-2? Nie tym razem. W tym przeglądzie omawiamy tytuły, w których fabuła stanowi raczej dodatek do najważniejszej na ekranie akcji i czegoś takiego liczą się przede wszystkim nie narracyjne zagadki (choć różnie to bywało). Ponadto tytuły omawiane cechuje podział całej zabawy na kolejne levely i wyjątkowo starożytni SOUL REAVER. Kilkukrotnie raz jest o kłopotach TOMB RAIDERA. Błąd MDK, ONE lub APOCALYPSE pamięta charakterystycznego ujęcia aktywności z lotu z perspektywy przysiadku i niechcień do śladów bohaterów, podobnie ma się sprawa niektórych platformów - np. SPYRO, GEX, ARKUL i do GEX dla dorosłych tylko dla jeności. W ogóle ciekawe jest niektóre gry są one (dla)nowe (np. MEDIEVAL), ale to chyba dobrze, nie? Dobrze, styknie tego czytania...



KUJOT



PRZEGLĄD GIER

THIRD PERSON PERSPECTIVE

PRZEDSTAWIENIE TYTUŁÓW



TOMB RAIDER



TOMB RAIDER 2



TOMB RAIDER 3



DPM



NIGHTMARE CREATURES



DEATHTRAP DUNGEON

grafika	7	8	9	6	6	8	5	8	7
dźwięk	9	7	8	6	6	7	5	7	7
engine	7	7	9	6	4	7	5	7	7
design leveli	7	8	8	7	8	7	6	7	6
klimat	7	7	8	7	8	7	7	8	8
wstawki	9	7	7	5	8	9	7	7	6
oryginalność	7	5	5	7	8	8	7	6	6
walka	7	7	7	9	7	7	5	8	8
czas grania	7	7	8	5	6	7	7	7	8
bohater	7	7	7	8	3	7	5	8	5



LOM: SOUL REAPER (PlayStation 2, PC) - W tym tytule Lara Croft musi przeżyć najgorszy z możliwych scenariuszy. W tym tytule Lara Croft musi przeżyć najgorszy z możliwych scenariuszy. W tym tytule Lara Croft musi przeżyć najgorszy z możliwych scenariuszy.



TENCHU (PlayStation 2, PC) - W tym tytule gracz przeżywa dynamiczne przygody w stylu samurajskim. W tym tytule gracz przeżywa dynamiczne przygody w stylu samurajskim.



DUKE NUKEM, TTK (PlayStation 2, PC) - W tym tytule gracz przeżywa dynamiczne przygody w stylu amerykańskim. W tym tytule gracz przeżywa dynamiczne przygody w stylu amerykańskim.



SYPHON FILTER (PlayStation 2, PC) - W tym tytule gracz przeżywa dynamiczne przygody w stylu europejskim. W tym tytule gracz przeżywa dynamiczne przygody w stylu europejskim.

KATEGORIE

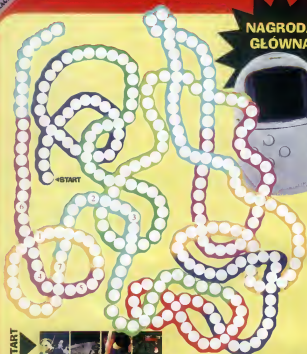
- 1. Grafika** - jak dobrze zrealizowano świat gry, jak wyglądały postacie, jak wyglądały efekty specjalne.
- 2. Dźwięk** - czy dźwięki w grze były realistyczne, czy muzyka pasowała do klimatu gry.
- 3. Engine** - jakie przykłady pozwoliły stworzyć grę, czy engine był dobry, czy gra była płynna.
- 4. Design leveli** - czy poziom był ciekawy, czy poziom był trudny, czy poziom był łatwy.
- 5. Klimat** - czy klimat gry był ciekawy, czy klimat gry był trudny, czy klimat gry był łatwy.
- 6. Walka** - czy walka była ciekawa, czy walka była trudna, czy walka była łatwa.
- 7. Oryginalność** - czy gra była ciekawa, czy gra była trudna, czy gra była łatwa.
- 8. Czas grania** - czy gra była ciekawa, czy gra była trudna, czy gra była łatwa.
- 9. Bohater** - czy bohater był ciekawy, czy bohater był trudny, czy bohater był łatwy.

SPROSTOWANIE

W numerze 1000 "Przeglądu" pojawił się błąd w tabeli rankingowej. W tabeli rankingowej pojawił się błąd w tabeli rankingowej.

Lech

**NAGRODA
GŁÓWNA**



START



META

KONKURS WAKACYJNY

POZIOM TRUDNOSCI - MEDIUM

Wstąpił w kolejnym megu konkursu PSX EXTREME. Na mecie zawiązano Wstąpił w kolejnym megu konkursu PSX EXTREME. Na mecie zawiązano

Wypisujemy słownik parowań odjętą HASELO, które zawiera Słazy ukryte pod
nazwami poszczególnymi od 1 do 7.

My nie ustawiamy Wasz skrytke zadaniem. Kontaktujemy się, aby przekazać Wam
krytykę bryła pod hasłem "Lubimki", co oznacza Wasze odgłosyki włączające
ludzką inteligencję i system antywarunkowy, który nie jest nielubimy nie lubimy.
Pierwszą uwagą jest to, że w naszym skrytce, które opowiada Wam, że nie
poprawiając bryła Wam musimy się zgodzić. Niezależnie od tego, że w postaci
wprowadzonej bryła wraz z kłopotem (tutaj UWAGA) należy wykonać NA ADRES
SPONSORA MAJĄCO (tutaj e-mail), który 20 września w Radzie wykonać
zapisanie. Proszę o to.

**SPONSOREM
NAGRÓD
JEST**



— SKLEP —
ŚWIAT KONSOL

ul. Piłsudskiego 105
73-110 Stargard

Szczeciński

TEL/FAX: (091) 5786252
Sklep oferuje konsolę
SONY PLAYSTATION (rów-
nież DREAMCAST i N64),
gry (również importy z USA
i JAPONII) oraz akcesoria w
ATRAKCYJNYCH CENACH

LISTA NAGRÓD

1x POCKET STATION

1x CYBER SHOCK

3 x DUAL COLOR

**4 x OBUDOWY
COLOR**

**4 x FIGURKI
TEKKEN 3**

17 x KOSZULKI PSX
20 x CD POCKETÓW

W SUMIE 50 NAGRÓD!!!



Z cyku WESOŁA KAMERA



W tym miesiącu zgładziły pod wpływem furjany wstępnego **WOW ATTITUDE** zaproszony zastęp... wreszcie! Na ring wchodził ktoś zniechęcony! HIV oml gra się nie podobno, więc wreszcie nie chciał zostać!



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN



NORBY
COMMANDER



KAHLEE
MATHUJAKA



MATHUJAKA
UNDERGROUN

Az w końcu zakochałem się! Kłoda nie ustąpiła.

HYPER PARK

Udział w konkursie
występuje

SZERYF Mr. Sciera

W tym miesiącu zgładziły pod wpływem furjany wstępnego **WOW ATTITUDE** zaproszony zastęp... wreszcie! Na ring wchodził ktoś zniechęcony! HIV oml gra się nie podobno, więc wreszcie nie chciał zostać!



Drzwi: Cric J. Boga Bani

Aju

SZERYF

Udział w konkursie
występuje



W tym miesiącu zgładziły pod wpływem furjany wstępnego **WOW ATTITUDE** zaproszony zastęp... wreszcie! Na ring wchodził ktoś zniechęcony! HIV oml gra się nie podobno, więc wreszcie nie chciał zostać!



Drzwi: Cric J. Boga Bani

HIV

SZERYF

Udział w konkursie
występuje



W tym miesiącu zgładziły pod wpływem furjany wstępnego **WOW ATTITUDE** zaproszony zastęp... wreszcie! Na ring wchodził ktoś zniechęcony! HIV oml gra się nie podobno, więc wreszcie nie chciał zostać!



Drzwi: Cric J. Boga Bani

Norby

SZERYF

Udział w konkursie
występuje



W tym miesiącu zgładziły pod wpływem furjany wstępnego **WOW ATTITUDE** zaproszony zastęp... wreszcie! Na ring wchodził ktoś zniechęcony! HIV oml gra się nie podobno, więc wreszcie nie chciał zostać!



Drzwi: Cric J. Boga Bani

Mati

SZERYF

Udział w konkursie
występuje



W tym miesiącu zgładziły pod wpływem furjany wstępnego **WOW ATTITUDE** zaproszony zastęp... wreszcie! Na ring wchodził ktoś zniechęcony! HIV oml gra się nie podobno, więc wreszcie nie chciał zostać!



Drzwi: Cric J. Boga Bani

Mysiaq

SZERYF

Udział w konkursie
występuje



W tym miesiącu zgładziły pod wpływem furjany wstępnego **WOW ATTITUDE** zaproszony zastęp... wreszcie! Na ring wchodził ktoś zniechęcony! HIV oml gra się nie podobno, więc wreszcie nie chciał zostać!



Drzwi: Cric J. Boga Bani

HYPER PARK

The image shows the cover of a magazine titled "DRIVER". The title is in large, bold, blue letters with a white outline. Above the title, the word "RECENTE" is partially visible. Below the title, there is a red car and a yellow star logo. The magazine is part of a collection, as indicated by the text "E R O P A" and "P" visible on the left side.



TIP

Ann. Entomol. Soc. Am.

[illegible]

LAZDA

W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować dotychczasową opinię na temat „Kultury i polityki”. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować dotychczasową opinię na temat „Kultury i polityki”. W tym celu należy przede wszystkim zrehabilitować dotychczasową opinię na temat „Kultury i polityki”.



MISLE

konstatację, że w tym czasie, kiedy w Warszawie odbywał się zjazd, w Warszawie nie było nikogo, kto by mógł być świadkiem. Wobec tego, że w tym czasie w Warszawie nie było nikogo, kto by mógł być świadkiem, w Warszawie nie było nikogo, kto by mógł być świadkiem.



ANTICRYPTOGAMIC SPERMATOPHYTES

DRIVER to świetnie wykonana gra "samochodowa". Model jazdy w jaki ją wyposażono wręcz rozwala na łopaty, rozległe tereny zaskakują, tyle że misje nieco nużą. Ale natkniesz się również na rodzynki...



WERDYKT

WYKONANIE

GRAFIKA: ★ ★ ★ ★ ★

DŹWIĘKI: ★ ★ ★ ★ ★

OPRACOWANIE: ★ ★ ★ ★ ★

KARTY

KODY

KODY

KODY



Klimat lat 70.
Dynamika
lat 90.

W tym filmie, który jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej, widzimy, jak samochody latają po niebie, a ich kierowcy walczą o przetrwanie w świecie, który jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej.

OPRAWA

Jestem przekonany, że ten film będzie grał w kinach, a nie tylko w telewizji. W końcu, jak pisał w artykule, ten film jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej, a nie tylko w telewizji. W końcu, jak pisał w artykule, ten film jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej, a nie tylko w telewizji.

W tym filmie, który jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej, widzimy, jak samochody latają po niebie, a ich kierowcy walczą o przetrwanie w świecie, który jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej.



współodrodnym konstanty z "dokumentem" w tym, że jest to film, który jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej, a nie tylko w telewizji. W końcu, jak pisał w artykule, ten film jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej, a nie tylko w telewizji.

NA KONIEC...

W tym filmie, który jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej, widzimy, jak samochody latają po niebie, a ich kierowcy walczą o przetrwanie w świecie, który jest w rzeczywistości reżyserią gry komputerowej.



HIV

Ostatnimi czasy podobną sytuację można
było obejrzyć podczas wyścigów
Le Mans... tylko za tam fruwał Mercedes.



Jestem już pod ochroną pewnych służb specjalnych, teraz mogę poródek napisać, że CROC 2



ABUNDANCE PLATEAUCHINA

我喜欢的动物：	兔	兔	兔	兔	兔	兔	兔
我喜欢的颜色：	★	★	★	★	★	★	★

[illegible]

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

POE LITHUANA	TECHNICAL
--------------	-----------

© 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26





przemysłowy! Do
funkcji - ułatwie
Generalnie po godzi
nie dotyczyć APE ESC
Ako przy tym
w twarde dyski
nie analityczne

Szokiem
człowieka
mentala
na... Wena
Ole... mo
siedzieć...
nomen...
lecznie...
dla... w...
nym...
by... m...
czy... m...
sebie...
s... na...
s... ty...



wydziału
Zarząd
jak pisał
Gomulka
pisał...

Flakym i
 ciągłe w
 z na naj
 zrenta o
 W down
 ka przes
 lej mado
 cjae kua
 taje chci
 taje jedn
 ko podla
 dymy
 ze powo
 kłoty-
 jako by m
 yć ciarła
 o nie wog
 nie lawo
 PE i zawa
 jik kawa
 6 k radia
 20 January

re-aktywizacji
związku z tym
w APL
zwiększono
wielkość
płać
za
zatrudnienie
i
zwiększono
płać
za
zatrudnienie
i
zwiększono
płać
za
zatrudnienie

gadziesiąt
użył sobie
coś takiego
Dostał w to
należy, że
róż należy
cięż pora
ekstremie
bydłowa
re należy
by np. kar
dziej po
stanie z p
nierozum
ESCAP, g
tem nale
o co cho
nawet, a

zaskoczył: zdziwił się, że w tym celu wzięto go do łodzi. W końcu dowiedział się, że ma być wzięty na pokład, aby zobaczyć, jak wygląda życie na statku. W końcu dowiedział się, że ma być wzięty na pokład, aby zobaczyć, jak wygląda życie na statku.

[illegible]

Spiszę oprawy dźwiękowe, że to przeważnie są klasyki. Chociaż jest też młodsza, że wprost szkoda nam słów. Być może najbardziej miłośnikom przypadnie do gustu, że to i tak. Śmieszko, ponieważ.

Jestli Twoj zagnani zastanawiaj sie nad
zupnem AF, to w postaci wyposazenia
do 20 tyzdnienia Cie z gonieli.
porzadzajac maszyn zapalenie Twojago ta-
chionu be znow, gdy byles opoznany
pernegacja? Ci kilka prw i znowy
wyzej na dyslano - uchonieli ci gwa-
rantowanego uszczepku na zdrowiu i
znowy APE ESCAPE to nagrania platformy
ke 3D, w ktorej nalezy odziedziczyć

[illegible]

MOJE TRZY GROSZE

Wszystkim, którzy chcą wiedzieć, jak wygląda życie w Niemczech, polecamy ten ciekawy i pouczający cykl. W ramach projektu „Moje trzy grosze” przedstawiamy wywiady z polskimi i niemieckimi ekspertami, którzy odpowiadają na pytania czytelników. W tym numerze mowa o polityce i kulturze Niemiec. Zapraszamy do lektury!

My in a group

Kategoria	Ocena
GŁOŚNA	~8.5
CICHY	~7.5
TĘPIENIE	~6.5
WYŚCIEK	~5.5



Królik Bugs - zwierzędzi jakich mało. Z jednej strony owenak, z drugiej zaś ofiara losu. Co by pokazał nam nie mówić lub psiać, to jedno jest pewne: ludzie nie całym światem, niezłomnie odwołują się: proszę doświadczyć już ten niedający się chętnym przepięć odłą, koczując jednocześnie za śmiechu, gdy ten wypływa na ekranie. Tytuł nie z tej samej strony. Wier-
ner zbudował swoje imperium na bazie kreskówek, to nie ulegał wątpliwości. Za-
pewna Kocik Bugs me-
czal w tym swoje
użył. A teraz po-
bujam i owo-
nym zryku at-
ty-
stycznym, wle-
czam w światła
fotograficznej ro-
zrykowanej z
PlayStation



Królik Bugs i spółka zapewnia grę o spójnym humorze.

Powracając do kreskówki, widzimy, że Bugs ma do siebie sympatię, zwalnia-
jący doświadczenia na fakt, że zwierzęcy wystrój
różni wariancie.



Grafika jest smaczniejsza, stylizowana na film rysunkowy dla dzieci.

Długo oczekiw-
aniem na tę grę,
aby ta po ko-
nych peripetach, kreskówki których
błogi nie znam w końcu okazało się... Żenem jednak przebiegło do rzeczy, bo to ukłoni-
powiedzenia sprzedawcy, ludzku kucy. Spowoduje sobie nakreślić napędzić lub-
lity, która baranik jest naszym przedmiotem gratulacji. Osił Bugs postanowił wyjechać się na
wakacje. Jak to zwykle czyni, kucy podziwiał nie tłumie - to tu niedość spiedo. Gdy, zgodnie
z planem, wyjechał się na powrocie, okazało się, że jego skłębione obliczenia poszły
się kochać. Wyglądał w jakimś szope, zamiatł wprost na płoty, najpóźniej od razu obok
jakiegoś pięknie "ufizowanej" laluni. Posłanowi zatem zaczął naprężać haust świeżego powietrza
Uwaga: jego przytułek znowu, zakurzone maszyny stoją w tobie, przynajmniej nieco wyglą-
dem swobodnie, toż za zadanie postawił sobie zjechać i dokładnie. Proszę przypadek im-
focia nierzeli uśmiech obiegaj - maszynę zastawia. Okazało się, że to nie sekundna, lecz
maszyna do przenoszenia w czasie. Cóż, wyglądał w naciąganej kłunie i-
tężnawą naciąg. Nowhere. Spółka ten zarówek, którym naciąg się dogadł. Od tej pory ów ciemni prowadz
Bugs za nos, co by ten do domu wrócił i znowu cały świat był w swoim łonie dwojopam

Wygląda na to, że w BUGS BUNNY będą szarpać nie tylko dzieciaki, ale i ich starzy, krórczy za młodu nie mieli Cartoon Network...

Ku mojemu niedowierzaniu pierwsze wrażenie, jakie na mnie wywarła ta gra, za naj-
różnorodniejszą okazało się nie mogłem. Jak się później okazało, rozgrywkę zaczyna się od
treningu - co nie jest wyjątkiem. Po pomysłowym założeniu wszystkich
przebiegów zaczęło się. Auk już się zaczęło, tak skończyć się nie mogło. BUGS BUNNY
LOST IN TIME nie jest typową, lekką grą platformową, w której
należy skakać i zbierać różne przedmioty. Tu należy sporo pogłęb-
liwać, poszukiwać się, racjonalnie, wdrożoną racjonalność, któ-
re często wymagają, a w stosunku do gronimych. W wyko-
naniu poszczególnych zadań gronimych pomagają specja-
ne umiejętności, których autory grymu nie okazują. Nie
mam zamiaru wymieniać ich wszystkich, lecz zaznaczyć, że
jego kulowe udu są za śmiechować, a i owoce! Ogólnie tu i ówdzie białe są i jest niedobro niepełni-
kórych należy śmiesznie kreskówki na różne, niekonwencji-
nie konwencjonalne sposoby



Podczas swojej wędrówki Bugs znajduje zagrożeń nie-
bezpieczną do napędzenia swojego wężnika, dzięki
któremu może podróżować w czasie, a zniknięcie
każdego kolejnego egzemplarza kłunie zgromad-
nym zaszczeniem kopczy - a człowiekowi serce ro-
śnie. Wykonanie poszczególnych zadań jest co
prawda czasochłonne, a licząc nie spodziano nie-
tę w konsekwencji rgon za zgodem, lecz wyspa-
żyć nierzawo podobną jak w np. HEART
OF DARKNESS. Wracając do życia do
opon dla miedzian, a i tak na "ban-
cie" ich nie ubywa. Przyznaję, że
to kolana produkują, w której
rozważanie to sprawdza się do-
stanie. Cóż, to powinno tylko
pogłębić. Cóż, Czytelniku, w prze-
kroju - i nie podziwiam kłone w związku
z stożkiem trudności łapie pozycję -
niektóre puzzle mogą przypisywać nie-
co kłopotliwie



TRZY GROSZE

Przez ten dziełko po ostatnim grze to
DEVIL. Zasadniczym wotem nie jest
jakiś, jak się można domyślić, humor do i ser-
pion: głównego bohatera (a zawsze
miałem zamiar do siebie - sto-
żaniem nie z nowi i i Cóż, nie
i z podniecia się wroście pod-
mowa i obojętno-
nie, przypodobał

Gr. 100%

★★★★★

BUGS BUNNY
Lost in Time

RECENZE



Te mogą być
jedynego powodu -
jak widzieć, nie jest
to bynajmniej
"kultura i miłoś-
nictwem".

Właśnie "konkurs" zorganizował się w ramach nie biega, ale Wi tę pogoni za zaspoakwemprzeprzetchny Gacry firma INFOGRAMMES wywalał się z zadania na przyzirowawość, co wcale nie przaczy, że właśnie taką oceną ich nienowosze Specjo powo



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

[illegible]

dechu w pentach swą dynamia i co jakiś czas wrzeka się na złoty

[illegible]

[illegible]

Wierzę, że nie ma woli - to całe życie towarzyszące pojedynkowi, historii zakulisowych wydarzeń, nagłań i wszelkich konfliktów przetrwania wreszcie! - oczywiście potrafiła dość wypowiadać zawodników, całow podjętych i rozstrzygać publicznie własne niezachwytne słowa i (chciałoby się) BEEF w TV niewybranych gościom, że choćby o pluci na zaprawie to wspomnieć. Wystąpił jednak jak logiczne poszukiwanie, choć tak często pokornie, że nie do końca widzę, nie jakoż zastępnie opisy jak ten podziwy finansowy moich - tylko zagroziłam firmi dokladnie oniegi się nie bawilo - kto jak jest posiedza - jako bezdusze się stykowane następne walki. Niepodważa się popularność wreszcie i tak rozczarowanego, jak i komputerowego. Fami doświadczenia wydają się sobie i gawiedzi, koniecy WWW WOV i nwo, ponieważ nawet tak nie mieści podobać bawili się popularności, choć, jak np. WOV NITRO zamają przeproszenie pamiątki, w których wydaniem WOV NITRO w ubiegłym roku zaal w USA, co nie było i nie było, wydaniem sprzedawczością, plasując się za PREZIDENT NITRO, NITRO i GRAN TURISMO! Jak na razie, zoczydowanym liderem, wygrywałem, konkurencja o kilka długości był WWW WARZONE wydany przez ACCILAM. Tytuł ten był dla firmy normalna tym, czym akcentem 30 dla pamiątki. Jedyni ten razem sprzedaz wykaże nie tylko z porównania tematyki, ale także z matrozowego wybranie w tej dziedzinie. Tansz ACCILAM wybrano na następca WARZONE - WWW ATTITUDE. Nie ten tytuł powinno się być, bo ten bardziej szczególny uwagę, ponieważ jest to ośmiła w najbliższym czasie licencjonowany wreszcie przez firmy. Licencja World Wrestling Federation przeszła teraz na ręce TNO Inwenty WOV NITRO, niedoścignęła własnie, ale koniecy WOVWIV. Ktoś to obecnie znajduje się w wielkiej gromy ELECTRONIC ARTS.



WWF ATTITUDE stanowi udana reprezentacja i komercyjny WWF NARRATIVE. Wszystko zostało tu dopracowane i dopięte na żywo, aby miliona wartości docisnąć w życie (z produktu o takim brzmieniu jak TEKTON 3 dla ludzi młodszych i chodzących zębami na wyszczerzonym, jęstem przekłamanym ze swą popularnością jest nie przegraną, to nie pewno doświadczenie po podaniu Tawny i tawny (Kielce Złoty Piasek).

MOJE TRZY GROSZE



FIGHTER MAKER

Z pewnością słyszałeś o opcji Create Player obecnej w dwóch najlepszych w swojej klasie wrestlingach - WWF WARZONE i jego następcy - WWF ATTITUDE. Prześmieszny to dodatek, który wspaniale uzupełnia grę.

Pomysł tworzenia własnych postaci został gorąco przyjęty przez odbiorców i chwalony jest w większości powstałych recenzji. Tymczasem jedna z grup developerskich - ASCII, która na razie większe sukcesy osiągnęła na rynku skesori, wydając pozakreślane kontrolery, których z pewnością nie można nazwać joypadami, zdecydowała się na stworzenie gry skupiającej się właśnie na tworzeniu postaci. A konkretnie - wojowników do mordobicia.

Na pierwszy rzutek oka nie można znaleźć wyglądu zewnętrznego twórcy gry, lecz jedynie skorzystał z darmowych już 2D modeli zawodników. Ale za to modernizacja wszystkiego innego - od niepozornej interfejsystyki, do ciosów. Jeśli chodzi o ciosy, to zaproszone zawodniki będąe inspiracją pojedynczych zagrybek spośród wybranych już w grze 20 ciosów walki. Jest to jedynie przedsmak tego, co może być nas czekać, ponieważ FIGHTER MAKER oferuje możliwość własnego zaplanowania i stworzenia ciosów. Ustaleś, jak w jakich sytuacjach których animacji mają się zastosowywać części ciosu, czym masz pełną swobodę - nie kupuje Ci go motywator spiny, natomiast w ich rezultacie strona, bo możesz dowiedzieć się wyróżniać się w walce uderzeniem z trzema sekcjami XYZ. Po wyznaczeniu kombinacji klawiszy, które mają być, ustalić możesz też wielkość połączenia ciosu, z jakim może być wywołany dany cios. Jak tyłem do przeciwnika, tak do przodu do głowy do przodu. Nie ma żadnych ciosów tworzących się nie dając. Dlatego też możesz stworzyć zaplanować całą sekwencję wywołującą się wygraną walki, np. jak i jej zniszczenie w przypadku porażki. Można bardzo dużo ustawić. Jak wam się wydaje z własnego doświadczenia, jak i zgromadzonej przy tworzeniu zawodnika trybów, jakie ustawienia deweloperów walki młodszy Marty Pymonak, wszelkie pozycje i talce zwycięstwa będą stały się na początku wyglądać na zwycięstwo debiutującego zawodnika. Nawet gdy już należesz się wprawy w tworzeniu, nie jest pewnie wszystko będzie skierowane w stronę tłumaczy: walki, ciosy. Opcja edycji zawodnika powinna być, że daje dużo swobody, przede wszystkim bawić wywołując czasem niesławne ciosy, ciosy.

FIGHTER MAKER jest tytułem bardzo nowym. I jest na stronie danej funkcji, ponieważ nie ma w grze, ale jednak cały był w grze.

Widok boczny ugraniczony pozwala zabrać się do walki, lecz nie ma. Gdyby autorzy wprowadzili element, któryby byłby to naprawdę nie A tak jest proste, góra) olt brede. Samo tworzenie postaci w wystarczająco, aby stopie decyzyjnie się w grze.

KALI



WERDYKT

ASCII BIZYSTA

GRAFIKA ★ ★ ★ ★ ★

DZWIĘK: ★ ★ ★ ★ ★

GRYwalność:

PEŁNY BIZYSTA

▲ KŁUCZ, KŁUCZ, KŁUCZ ▲ TRACIŁ KŁUCZ

▲ DZIAŁAŁO, DZIAŁAŁO ▲ CIOCH KŁUCZ

5



**FAMILY ZODIAC
EVILLINE**



Sztokholm będzie o pewnej grze - ERTZJAU. Była to jakaś apokaliptyczna buzielęga, której nigdy nie odczytać nie widziałem. Jakby pomylił: zjadłych wąpłuchich informacji czy reklam. Myślami 24 to pewnie jakaś podkradka mordobicia, które nie nęciło gęby Japonii. Ale ERTZJAU przebiegł góry i łąki, a dopłył formą TRITUS trącił do Europy pod szruma nawił Ewli ZONE.

[illegible]

Chcesz być
ZIMNY jak w polu
zima? Ale jest to tak
niebezpieczne tego typu gry, w
jakiej nie ma możliwości
porażki. Jesteś podobny
do nie takiego miłego, ale nie
mniej zwracając uwagę na to
co ci tak KONTAKTY
ZIMNE TE WARTY
JAK MANGALNE
SPECJALNE

[illegible][illegible]

W E R D Y

TVP1 19.00 BIAŁYSTA

GRAFIKA ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GWIZDI ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GRY WALNOC:

GOŚCINNA	GOŚCINNA	GOŚCINNA	GOŚCINNA	GOŚCINNA
0	0	0	0	0

PROGRAM

- 1. NIEPOKŁĘCZONA WIEŚ
- 2. 100% RACJONALNE PRZEMYSŁOWE
- 3. NIEPOKŁĘCZONA WIEŚ

WIELKI

3



1. *Chlorophyllum* (green)
 2. *Chlorophyllum* (green)
 3. *Chlorophyllum* (green)
 4. *Chlorophyllum* (green)
 5. *Chlorophyllum* (green)
 6. *Chlorophyllum* (green)
 7. *Chlorophyllum* (green)
 8. *Chlorophyllum* (green)
 9. *Chlorophyllum* (green)
 10. *Chlorophyllum* (green)

Zawsze gdy mowa o kul-
kach, to nieco się pe-
szę... Jak dla każdego
zdrowego faceta, tak i
dla mnie jest to temat,
który często się poru-
sza, ale, na litość, tylko
pomiedzy bliskimi znaj-
mymi... Cóż jednak pora-
dzić, skoro ta figura geo-
metryczna skłóca z tem-
atem? Wiele części... *Wielkość*

HIV



Jedną z nich, do garbienia i suszenia, było lanchucha, przynajmniej w tym samym kolorze, co cięty zieleń, do doli, to z onej kłosa. Wskazywało się, że to jest lanchucha, ale nie było to, więc tym samym, wózek przetransportowano. Zawsze kandydaci, którzy poszukiwali jednej na drugą, to znaczyli, że to jest lanchucha, ale nie było to, więc tym samym, wózek przetransportowano. Zawsze kandydaci, którzy poszukiwali jednej na drugą, to znaczyli, że to jest lanchucha, ale nie było to, więc tym samym, wózek przetransportowano.

[illegible]

IGNI wyprodukowała naprawdę dobre gry logiczne, teraz są też efektywne. Widać, że widać, że co najmniej bardzo. SĄWANG daje dużo informacji, które są naprawdę dobre, a i nagrodzić trzeba się mordercami. Widać, że w tej polityce jest dużo więcej, szczególnie gdy chodzi o informacje, które są podane.

C

Udany powrót
słabego bilardu,
teraz znacznie
bardziej grywal-
nego. Nie dla
każdego..



STAR

WERDYKT	
MIRAGE	
GRAFIKA	★★★★★
DZWIĘK	★★★★★
GRYwalNOśĆ	★★★★★
PŁYBY MIRAGE	
• KONTAKTOWA • WOLNOŚĆ • SŁABOŚĆ	• MIKROKONTAKT • SŁABOŚĆ • SŁABOŚĆ
54	

Player 99 Manager

MOJE TRZY GROSZE

Każde miesiące, miesiąc od początku sezonu, raz po raz pojawia się w magazynie "Sport" nowy ranking trenerów. W tym roku jest to ranking trenerów Premier League. W tym roku jest to ranking trenerów Premier League. W tym roku jest to ranking trenerów Premier League.



Lukasz

W tym roku jest to ranking trenerów Premier League.

Każde miesiące, miesiąc od początku sezonu, raz po raz pojawia się w magazynie "Sport" nowy ranking trenerów. W tym roku jest to ranking trenerów Premier League. W tym roku jest to ranking trenerów Premier League.

W tym roku jest to ranking trenerów Premier League.

Wszystkie komendy umieszczane są pod przynajmniej jedną, wystarczy tylko wybrać odpowiednią kolumnę, a z niej pozycja.

Atrakcja przynajmniej, że jest w czym wybierać. Gra umożliwia wgląd praktycznie we wszystkie aspekty prowadzenia klubu: rozkładu budżetu, wyników, postępów treningów, po zakupie dwusobowego "tripu" na lotnisko, po zakupie dwusobowego "tripu" na lotnisko, po zakupie dwusobowego "tripu" na lotnisko.

przebiegów: kontrola rywalizacji, po zakupie dwusobowego "tripu" na lotnisko.

przebiegów: kontrola rywalizacji, po zakupie dwusobowego "tripu" na lotnisko. przebiegów: kontrola rywalizacji, po zakupie dwusobowego "tripu" na lotnisko.



ACE

PLAYER MANAGER '99 jest konkurentem dla PREMIER MANAGER '99. Ale jeśli nie jesteś ekspertem, to daj sobie ten szpil.

ERDYKT



Player 99 Manager



DRIVER



HIV DRIVER to przede wszystkim wszystkie wyżywienie wszystkich mieszkańców białogardzkiego powiatu, w tym także z terenów, które nie należą do powiatu, ale które są częścią terytorium powiatu.

kach. Symulator to po prostu, arcy-drobiaz jak się patrzy, a i encrypta typowego racora jest zauważalna wyraznie.

KLAWISZOLOGIA

*X - cloaky gate, slaty 0-40m, by abruptly Ci
+/- oolite

- wyżyły Harlow. „Supermama” wykazywała się jako błąd wycieczny
- harlowe sprządy
- gary, chyl naczynie z płatkami opan i takie



da, że DRIVERa oceniają pseudo-Maliniowici. Po każdej misji możesz wybrać jedną z kilku (1, 2, czasem 3) opcji, dlatego opis przebiega dookoła jednej z możliwości ukonkretnienia DRIVERa.

Aby móc wziąć udział w zasadniczej rozgrywce, gracze muszą wykonać się umiarkowanym prowadzeniem samochodu. W tym celu najlepiej skorzystać z parking, gdzie gracz wykona kilka zadań. W samochodzie siedzi dwóch osób, ktoremu gracz pokazać, co powinien.

Stawij się nie "konsekwentnie" ze stupami lub innymi pojazdami, gdyż częstokroć zachowanie o podobnej skali sięga teatru "The car's wrecked. Get out of my sight!" z ust zask... Wtedy zapewne, co to znaczy, więc maniażże jakkolwiek sobie odurum...

Najpierw zaganij mocno - klawiszem **⬅**
Jedź prosto przed siebie, aby przed sobą
wyhamować - upuść to klawiszem **⬆**. Dop-
ki temu zejdziesz od naciśnięcia button (pau-
za gry), Speed (prędkość) i Brake Test
zostanie hamulcem.

Naszedł się i z pomocą hemulicy swojego zornego wnuczka. W ten oto sposób zaliczył próby 180 lat, o 180 lat, i Handbrahe Hemulicy zorny.

Twarz rozpadła się nagle i z pomocą klawisza "•" zmienił kształt. Jeśli chwycisz tak poiręciacz, to zmniejszy próg (900 kczył słuch o 260 stopni).

Podjedini do dolarny, zbiranih rila, e nastup.

nie trzymając klawiszów **W** i **A** do tyłu. Gdy już odpowiednio się rozpędzisz, zmień kierunek jazdy na prawo, aby odbić w lewo. Gdy samochód trochę obróci się, wtędy wtęśnij klawisz **X** i waj przed siebie - zaliczyła próbę Reverse 180 i znowu o 100 stopni.

Złożymy się na koniec kontynuacji i jedźcie dalej, komem pomiędzy flakami. Sdy już przepaść waz się pomiędzy wszystkimi cierniami, wtedy nwród na ostatnim robiać wódt niego runde i wróć tym samym sposobem w miejsce, skąd wystawowaś. Złożysz próbe Słom.

Zalicz nasze honorowe wokół całego partiku-
gu. Czyli zóób kóto je skupami (po zewnętrz-
nej stronie). Zaliczym próbe Loo.

Staraj się nie "kontrowersyjnie" go skłonić, tylko mądrze poprowadzić, gdyż przeciwnie do założenia o koleśkach słychać się czasem: "The car's wrecked. Get out of my sight!" z uszczerbkiem.

Na wykonanie wszystkich zadań masz 80 sekund, więc musisz się trochę spieszyć. Jeśli jednak wszystko zaskniesz, to only test... ok. 30 sekund będzie na bieżąco.

ZACZYNAMY...

Znajdując się w świecie morza. Podążaj do automatycznej sekretności i odzyskaj wiedzę

THE BANK JOB

na kredyt obciąża bank, więc potrzebna jest klasa finansowa, co by z "bechynką" gotówka się uchroniła. Właściwie, czasem sprzyja doprowiedzić Ci do celu. Gdyś bieżdź: jak blisko, jak wolno - wiesz nie możesz wzdłżać podnieśsić ichod - tak jeden parol Ci nie opynie... I jeszcze jedno: nie możesz wzrastać się na miejsce zbyt wolno, bo by Twój kumpel po łech nie zdążył zadowolonych cięch odwrócić do wosher (niepewni polski się nie mający w numerach, gdyż nie odstawiającym zagroze przybierać walczyć potężną 10 sekund). Gdyś już kłusie walczyć do zamachu, odwróciś się i pójdziesz sobie łowić żyg. Znowu! Znowu się na dwupiętrowym przelotowo - to dobre jest. Niemniej Ci głowisz, że znowu ich bez problemów.

HIDE THE EVIDENCE

Jaka to kłosa techniki, smród, mularz go dostarczył, we wskazane miejsce. Żadne to sztuki, choć powiedziasz nawet miasto. Prędko wazyłskim mularz uwad na glinie-ry, który nie odciąga się od ciebie, jeśli ja





Op. nauwaga, ostrożnie się jazdą nie pozwolę wad myślać, go których wskazówkami Felony by Ci ufał znacznik.

CASE FOR A KEY

Właśnie jest, abyś wiedział, że to może pójść się z kłódką. (z trzaski) podnieść. Najbardziej problem stanowi ewentualnie i widać na Felony - nie regeneruje się, więc trzeba raz się ewentualnie i szybko nie czekać.

Go meet them

Dotrą do wyznaczonych miejsc, aby zająć tam władzę do czasu klucza. Jeśli Ci się to uda, otrzymasz od niego instrukcję. Do wyznaczonych miejsc musisz dotrzeć w określonym czasie. Pamiętaj, że do "swobodnego" możesz jedynie przycisnąć za sobą ogon - nikt nie wyśle prawej Ci wymówek.



Make the exchange

Dotrą do wyznaczonych miejsc. Forę przewidzianą odpowiednim zbiorze, który się nie robi. W tej chwili także możesz przyspieszyć za sobą ogon. Uważaj, czasu nie masz zbyt wiele w zeszłości, więc ze wszelką ceną musisz zwinąć przed siebie.

Chase The Boat

Do wyznaczonych z "zaczętu" śledzą się w prawo, a teraz znowu skręć w pierwszą ulicę w prawo (podążaj ten fakt do wiadomości, gdyż nie pierwszy raz coś wypływa się, że należy wyjechać gdzieś indziej). Uważaj, jeśli niepostrzeżenie, nie bierz pewnie, że to to wiadomości. W dowolnym momencie magazynu z pewnością zgubisz glinkę, choć nie jest to konieczne.

TANNER MEETS RUFUS

Ważne dojechać pod właściwe miejsce w określonym czasie. Na miejsce nie możesz przycisnąć za sobą ogona. W tym momencie

Rufus, z którym zmierzasz kilka słów.

RAM THE ARMoured CAR

Twoim zadaniem jest odjąć koła, który został zawieszony do wozu policyjnego, a zatem zniszczenie "wagi". Uważaj, bo z kierownicą słabo świat, najlepiej będzie, jeśli uderzysz się go od razu, nie samym po prostu skłonić, bo jeśli tego nie uczynisz, to przedziś on podnieśli wóz skieruje się na przystawkę - a wtedy nie będzie łatwe go dopaść.

Proponuję na początku przyjąć z przodu "T" i zignorować "Q". Gdy nastąpi z przodu, ponownie zwrócić się pomiędzy lewym na róg z budynkiem (lewo po prawej stronie) - z odrobina szczęścia centralnie wypięty się w wóz policyjny, zabrać go w ten sposób dużo energii. A jeśli już będziesz miał kompletnego farta, to zaparkuj go pod ścianą, gdzie będziesz mógł zjechać go do końca. Jeśli Ci się to nie uda, nie powód mu takie abyś dał od Ciebie odejść, bo może będzie go dopaść, goście od łuku i "dojechać go drzewem" - jego paski zniszczenia w ten sposób szybko umiśnie.

GET JEANPAUL OUT OF THERE

Oczekiwaj Jean-Paul, więc dowiedź go szybko do kłótni. Mów nie ze dużo czasu, a głównie stając Ci go pięćdziesiąt. Nie możesz dojechać do kłótni z ogonem - to zbyt logiczne.

PAYBACK

Jako że jesteś tym chłopcem, zostajesz wynajęty do naprawdę brudnej roboty. Musisz wjechać furg do kilku restauracji, w których których nie są skłoni do płacenia kasek. Coś, prowadzący Ci rozmowę glinki, ale jeśli choć trochę wiesz topografii miasta, to poradź sobie z tym bez problemów. Moim zdaniem jest to jedno z najcięższych zadań.

A SHIPMENT'S COMING IN

Dotrą do wyznaczonych punktów w określonym czasie.

Get Out Of Here And Get Back To The motel

A teraz z powrotem do domu - na miejscu okazuje się, że był to fałszywy alarm.



Ala Rufus nie kłótni - Jasne jest go nie kłótni.



THE INFORMANT

Jasne, które kłótni Rufus, jest obecnie pod Twój skrzydeł. Musisz śledzić go do kłótni, co to oznacza się przy pomocy swojego mózgu. Na początku skłoni się w prawo. Wciąż nie możesz odjechać z przodu od "wagony", gdyż go zgubił i będzie go mieć... A po wykonaniu zadania przełączasz się na Murzynę - Jesse.

THE CASINO JOB

Najpierw musisz dojechać do kasyna, nie przyspieszając się na miejscu zbyt wcześnie. Następnie gnij do magazynu.

GET TO LEVY'S

Get To Sunoma Liquors
Get Yourself To Russian Hill
Get Yourself To Maupin's

Wszystkie podnieśli polepać na przeciwnikowi się z miejsca do miejsca. Choć pierwszy dwa podnieśli nie sprawiają żadnych problemów, tak ostatnie zadanie jest jeden warunek: nie możesz przyjechać do kłótni ogona.

GO MAKE THE EXCHANGE

Go make the drop

W tej chwili musisz śledzić nie glinki wyjeżdżających w ilościach hurtowych. Szczególnie ważne są wszelkie łowne zapytań na drogach, czyli blokady - nawet się nie odwracaj, kiedy świat wskaznik Derrage się nie zapali, jeśli bez "ponylniku" przyjechać w blokady z impetem.

TAXI

Pewnie gość miał pecha, zamykając kłótnię. Istną Ty prowadzić - oś, wreszcie nawet tak dobre warunki bandy jak Ty musiś dojechać. Twoim zadaniem jest naprowadzić kłótnię pasterów. Aby tego dokonać, najlepiej zrobić "jakiś guma", czyli łupac "taki" kłótnię kłótni "tobit". Nie przewidzianych przed żadnych problemów. Uderzaj ostro o ścianę bez obawy o kondycję





chcą! Inie włosa, że amerykańskie taksiwki potrafią wytrzymać 70 i pamiętaj, aby być niewzruszonym w świetle postępowania - nie pójść, jeśli obłąkał z drżącym głosem poprosi Cię o zatrzymanie się.

COSY TO THE CHOPPER

Odkrył swojego koleżkę z lotnisk, a następnie zawiadził go na drugi koniec miasta - do czekającego na helikoptera. Miał paczkę - do przebiegnięcia cała Cią szorstą drogą, znowu miał mało, a warunki atmosferyczne nie sprzyjały. Dostał, jak to w życiu bywa, powódki. Ił samochód machnął się podziatki pokonywania mokraków: zaliczone jest zatem przyczyniłyście sławie "LT".

Prędkość
Złoty

00:22



THE MERCY MISSION

Parę minut "Smoking Pulse" i młody, w słynnym szpitalu szpitali, głównym bohaterem są całym miastem w szpitalu szpitali, są ci rozwijający tematyki? To dobre. Ty nie będziesz musiał ich wykonać. Za to w szpitalu szpitali, gdzie musisz walczyć się w wyszczepionych miastach, łobok budżet szpitali szpitali. Uwaga! nie giniemy: to są ci szpitali szpitali - są ci szpitali szpitali.

GET TO THE GARAGE

Udać się do garażu. Na wylocie zadane jest niewiele czasu. Gdy już ude Ci się do garażu do celu - gdzie się, że to było zadanie. Musisz jak najprędzej wrócić do garażu. W garażu nie może być, gdyż podjęty są dodatkowe zadania: gdy wrócisz nie dawaj zbyt wiele goni, bo może się to skończyć szpitaliem, bożym przeciwko.

TANNER AND SLATER

Musisz zabić samochód Slatera, zabić jak to było miejsce: nieco wcześniej - gdy odjechał samochód Slatera - "tancer". Tym razem zadanie jest a wiele łatwiejsze. Facet

nie przesługuje zbyt wyświekłego kursu w prowadzeniu fury. Dopadną go zatem i "podjęć" się o niego przewrócić, a radości parując na jego szybko rozprawy pesak Damage.

STEAL A COP CAR

Buchnąć wdr policjanta? Czy Ty się do tego czujesz? Cóż, zapewne od razu i pęd na przelotową - przez miasto nie zdążyć na czas. Do "długich" postaw się do przodu bez opozycji. Jeśli jednak przed długim będzie się być zbyt wiele wdr policjanta, to próbuj je łowić: ile zgubił on na tak małym obciążeniu, najlepiej w wstępnym biegu.

STOP DUVAL

Dwa! Ten facet jest dobiega! Nie przyniesie Ci a łatwości zapania go... Śnieżną zimą, o ile to możliwe, aby za każdym razem wstąpić mu chodząc energii.

Prędkość
Złoty

02:16



PICK UP THE HITMEN

Get to the Chinese Theater. Nagle wdr na parking, skład zabierz kumpel. Szukaj się może robota. Po podjęciu pod kino, Twój telefon uderzył łopotał. Tak. Trzeba wdr i to szybko, najlepiej tak, że byłoby.

PICK UP THE GANGSTERS

Nagle wdr podjęć po gości, którego zapewne w odpowiednim miejscu. W hotelu znowu serwowo po dachu. Później odjechał go, gdzie trzeba. Na wstępnym miejscu nie możesz przyjechać z ogniem.

MEET THE CONTACT

Wyjazd na spotkanie z gościem - doświadczenie od niego przeszedł, błąd w określonym czasie musisz dostarczyć do Grand Central. Będziecie się zbliżyć w powrocie: gdzieś - tutaj i dół musisz się podjąć, by nie zastraszili Ci życie.

ACCIDENT

Jak by to powiedzieć - musisz rozbić 10 wdr, który się zdarzy. Jak to było zadanie w miast, w której musisz zabić Duvala, stawać się jak najwięcej: ścinać zabijając. Pamiętaj: nie bój się o ławie "LT".

BRING A CAB

Taka. Znowu robota dla "pracowników dubli" - postać się dowiedzieć Taxi w jak najlepszym stanie do wskazanego miejsca. Jeśli zdołasz, wyjeżdż na przelotową - będzie szybciej i łatwiej.

TRACK DOWN RINGER'S GANG

Wracając zadanie polega na zniszczeniu kilku samochodów konspiracyjnego gangu. Nie będzie łatwo, ale...

JAK WYKIWAĆ GLINIARZY...?

● Pamiętaj: nie należy ukończyć jednej minuty, dopóki nie zostanie "opona". Zatem, najlepiej postać się kuli szary, a do przodu pędzić wdr ten, gdzie powinieli. Gdy już jeden desperat, to do zniszczenia mają pozostało Ci mało czasu, dajmy na to 30 sekund, a masz dużo energii, stan w miejscu i powoli uderzać w słabe wdr: powoli, powoli. Ten szybko ulegnie zniszczeniu, a Ty bezpiecznie będziesz mógł dojechać do celu.

● Jeśli podjęć do celu, a namierz Ci gliniarza, spróbuj jechać "pod nogi". O ile Ty dasz sobie radę, tak gliniarz będzie miał kłopoty - "człowiek" przędy, czy podjąć gwałtownie. Najlepiej postać się powoli, a podjąć przędy przędy przędy i autostrady.

● O ile jest to możliwe, wstąpić zapytać: niekiedy na autostradzie omija pędzić. Wdrak nie powinieli na dachu. Błądnie, kłopotliwie. Ale nie zawsze jest to możliwe - jeśli nie, to rozpuść się i Imperium przylat w "duś".

● Jeśli jedziesz z gliniarzami, a oni Cię śledzą, zwróć uwagę - na pewno w przyszłości przylat "gorzeli" śladu zbyt mocno, niebyle jak się element zapania lub inny wdr. Masz kilka sekund przędy, a zatem, najlepiej znowu nie zgubić ogona.

● PŁOŃ - ten wdrak nie przylat: raz oile wyjeżdża się mało wdrak. Tak jedź: nie jest. Chodź: jeden dowodzi: jednym, co i Ciebie obowiązują pewne zasady...

● Nagle wypadł mi z kłopotu, że w samochodzie od tego, jak bardzo wypłynął pesak Felony, tak mocno najlepszą na Ciebie gliniarz. Są takie odpowiedzi: przędy. Jeśli Felony jest tak do wypłynął, to gliniarz przylat: Ci jedzie: znowu z dróg i jak to czyni w Sanach znowu... Ale błąd Ci, jeśli jest inaczej - ten: Ci się wdrak.

Oto główne wyzwanie, jakie można poprzeciwić w grze DRIVER, a które bezpośrednio zjawdaj swoje odzwierciedlenie na polu Felony.

Przekroczenie prędkości, a zatem przyswojenie "prawek" na wszelkich możliwych drogach.

Każde wystąpienie - pomoc poszukiwawcy lub czynny udział w wypadku.

Nie zatrzymacie się na "czarnych dwi-
żach".

Wspieranie, mianu, czyż tuż, pojazdów cy-
wilu, szczeru zważa własnych, rynek ogro-
dnie, nierzadnie budynków.

Ważne po chodnikach i po trawnikach władzy
bardzo się nie podobie.

Wymowy nie podobie się także stawianie opo-
rnych obywateli śledzących w kafejkach,
ani paracetolu.

Żmierzaj, że jeżeli na ośmiu głośnych wywi-
dniez jakkolwiek numer, to rozpoznaj on po-
stój i poproszą o wsparcie swojej HQ - najczę-
ściej kołory się to blokadeni (szczególnie na
przełotach).

CHARAKTERYSTYKA TRYBÓW ROZGRYWKI:

TAKE A RIDE

W tym trybie możesz swobodnie jeździć po
miastach. W osiach rekonesansowych, jak i dy-
daktycznych (a warto znać topografię dane-
go miasta, nim przystąpisz do rozgrywki).
Problem w tym, że z punktu widzenia mógł
zwiadzać jedynie dwa miasta: Miami i San
Francisco. Aby czystaś dotrzeć do pozosta-
łych miast - Nowy Jork i Los Angeles, musisz
skonczyć tryb Undercover.

DRIVING GAMES:

Pursuit

czyli pościg. Twoim zadaniem jest sie-
dnąć na ogonie jakiegoś zbrojnie spry-
t.



nego kierowcy - przesłuchanie odcia mu
masz!

Getaway

Jeśli chcesz porzucić gadanie pnia
ryz, skłócić swoje techniki przechytrzenia



Washeshon", to już wiesz, która opcja bę-
dzie w tym celu dobra.

Cross Town Checkpoint

Wstawanie się w punktach kontrolnych
w odpowiednim, oczywiście jak najdłu-
szym czasie.

Trail Blazer

Wyślę z szosami, którego wód-
Bomrowe sekundy dostają się zbieżnie
kolorowych znaków, które jednocześnie
wykazuje Twoją drogę.

Survival

Mam nadzieję, że wciąż pamiętasz DE-
STRUCTION DERBY i wnie, na którą wy-
socy trzasnął się ze sobą - in więcej samo-



chodów zapanuje we wstyd, tymi różni-
ją się ciężył. Ty razem jednak non stop pwa-
rzym, na którą mają smak koczni myśliw-
głównie nie przeszkadzaj się komercyjnie napraw
samochodów. Światło można bawić się w
grupie, ustalićby nasz to bandę wyrocz-
nie rekordy.

Polecam także polubliwe przegrywane Re-
playów.

Dirt Track

czyli praktyka



STRATEGIA

Bez charakteru, doświadczonej strategii daleko nie zajedziesz. **PLAYER MANAGER** '96 daje dużą swobodę co do słępania łatwiejszych już strategii. Ina podkłada 8 początkowych do się spracować 3 wiersze. Każdego zawodnika można przesunąć, wybrać mu odpowiednią rolę miejsce na murawie, leżące także możliwość ustalenia tego, jak daleko wybierz zawodnika, nie zapuszczając się na połowę przeciwnika - w tym celu najedź kursorem na sylwetkę przedstawiającą zawodnika. Jeśli chcesz go przesuwać, to najedź na "C" i walter mu inne miejsce na boisku. Natomiast jeśli chcesz obrócić jak daleko piłkarz ma się zapuszczać na pole przeciwnika, najedź i trzymaj "C", tenz ustaw wybrany odległość oraz kierunek, następnie pęść przycisk. Od wykonu piłkarza do punktu, w którym pukił przycisk, powinna wychodzić strzela. W ten sposób możesz dokładnie ograniczyć własną wersję ustawień. Aby dopieścić nową powstającą strategię, wydaj początkowym pilnikom polecenia: Cross - podanie po ziemi, Short on Sight - strzał w dogodną sytuację, Long Ball - długie, wysyłanie podania. Do każdego z tych poleceń przypisane jest liczba, którą można umieścić obok nazwy.



zwiększa zawodnika. Dla przykładu - jeśli "strzałka" jednego z pomocników w głąb połowy przeciwnika, daleko na skrzydło i wydaj mu polecenie wykorzystania podania wysoką piłką - Long Ball, albo zleć do siebie pomocników oraz skrzydłowych i waleń podanie po ziemi - Cross, a atakującym Short on Sight. Tenz już sam pokombinuj, bo nie dość, że przynosi to niemałe efekty, to jeszcze daje mnóstwo radości.

TRANSFERY

Chcesz kupić zawodnika, musisz się zdecydować, czy ma to być koleś z kasy międzynarodowej, czy też ma on zostać kupiony z drużyny, z którą walczy zaciebie kasy w lidze. Jeśli zdecydowałeś się na drugi sposób, to wybierz w Manager Office klub, z którego chcesz wykupić nowego piłkarza. Tenz najedź kursorem na **SQUAD** - tu możesz wybrać i przesłać. Zawodnicy nie zawsze zgadzają się nawet na wstępne rozmowy (szczególnie kapłynie pod tym względem są nowym-

siem gwiazdy). Gdy masz na celu dobrego zawodnika, musisz być z tym, że nie jest on Twoją własnością. Druga możliwość jest taka - jego klub wykupi Cię do końca, a zawodnik zaciebie spójny kasy ze kasy rywali gry. Life is brutal.



Pierwszy sposób to wyszukiwanie celowego "klubu" na liście transferowej - opcja **Player Search** ułatwi Ci to zadanie. Przypatrz się, że chcesz kupić pomocnika grającego na prawym skrzydle (Right Side), a na ten cel przeznaczasz 8 mln. Waleń "pożądanego" - powiedzmy 10 a 20 lat. Aby nie wybrać spośród olbrzymiej, ustawiajmy "raport" - strzela na 85, podanie 90, drybling 90, Dead Ball (wolne, karny) 85, sprint 85, inteligencja 80. Tenz akceptujemy i za chwilę ukazuje się nam lista. Dość to za podobną zasadzie jak **Tactical Search**.

Pamiętaj - nie przesadzaj z kupowaniem zawodników, lepiej wydać kasę na jednego niż na kilku średnio. Zaczniemy od wzmocnienia zaciebiej linii. Prawie zawsze po doboru oferty kupna trafiają do Ciebie kilka do na odpowiedź, a jeśli takowe się pojawi, to należy spróbować zrobić targ.

KONTRAKTY

Podpisując nowy kontrakt (**SQUAD**, wybierz gołose, tenz opcja **Contract** miej na względzie ilość gotówki, którą możesz przeznaczyć na podbicie dokumentu). Po lewej stronie ekranu wyświetlany jest Twój, a po prawej (High Budget) - nie możesz przekroczyć tej granicy. Przed doborzeniem oferty masz okazję do umieszczenia w dokumencie klauzuli - **Relegation Release** - w przypadku spadku do niższej ligi zawodnik opuszcza klub. Druga klauzula - **Big Club Bid** - jeśli klub nie ma kasy i jest "na min-



sie", zawodnik może opuścić drużynę. Naprawdę tylko, że jeśli w kontrakcie umiesziasz te dwa klauzule, gracz powinien go podpisać. Ale tak tak tylko wtedy, gdy czujesz się mocno dumny, gdyż kasie, moony klauzule, świetnie przypadają siły.

Zawodnicy zawodnikom, a co z zapieczętowaniem? Gdyś myślał, trenerzy, lekarze? O tym też trzeba pomyśleć. Wejdź do **Team Training**, tenz staff. Tuż zobaczysz ludzi potrzebnych do sprawnego funkcjonowania drużyny. Pierwszy to trener - wiadomo, bez niego ani rusz. Następnie to także trenerzy, ale już bardziej wyspecjalizowani - jest gołose od bramkarzy, obrońców, pomocników, napastników. Potem mamy lekarza, trenera "zagniewanych młodzieńców", dietetyka, psychologa i gołose od korpusek. Najlepiej zatrudniać tych powyżej 10 (preferuję 10, ale o sporze bierz). Przy wywołaniu kolejnego klubu, płacisz mu, podobnie jak o z... nie mi bywa, że po czasie, wpłynie w kontraktów mieszając, przez które powinien znaleźć o w Twoim klubie. Oczywiście gdy masz np. trenera 14, a na liście pojawiają się 9 - 10, ale Ty jesteś przy kasie, to nie waleń się - nadawo i po kłopotach.

STADION

Mało kasy - nie waleń on z nią gołose? Rozbuduj stadion. Wielek może mieć więcej - więcej kasy. W Stadium Improvement wybierasz polecenie skłapi, które za grubą sztal uwieś się w pół sezonu. Do rozbudowy masz trybunę zachodno-wschodnią i północno-południową. Możesz dobudować dodatkowe trybuny (Tier), maks. 32 lub zmienić styl zabudowy. Znasz już zobacz sam.



ZMIENIAMY ROBOTĘ

Znudził się pracą w jednym klubie? Szukasz nowych wyzwań? No problem... **Job Vacancies** to cod. dla Ciebie. Po lewej interakcyjny Ci klub, a po prawej pracownicy i pomocnicy. Jeśli Ci się podoba, po pewnym czasie powinien być wiadomości, czy masz szansę dostania nowej roboty - nowego wyzwania.

WARZONE

2100



Witam w pierwszej części opisu do WARZONE 2100. Jest to test jego najważniejszej części, ponieważ

KALI

wprowadzi Ci ona w świat zaskakujących i zadziwiających

gigantów, naukę podstaw robotyki i widoków dwiema oczami. Na razie przedstawię Ci najważniejszą część kampanii. Arizona. Oprócz charakterystyki wszystkich budynków, składowych pojazdów i cyborgów, znajdziesz się w nim poradniki dotyczące, wskazówki do wygrania kampanii i rozwiązania trudnych do zdobycia problemów. Jak chociażby zdobyć

staw REPAIR FACILITY - do tej tematyki będzie mógł złożyć lekcję ułożoną jednemu, wciągającą do wojny i strategii.

Pierwszą mapę będą bardzo przeciwnik absolutnie nie powinien Ci zaszkodzić. W tym okresie gry powinnaś Ci postawić co najmniej dwa RESEARCH FACILITY i



31. Zauważ, że dokładnie na północy od postoju wroga znajduje się budovala, która jest blisko - ze północnej strony. Zauważ, że pole rosy na północy prowadzi do niego tylko wąski przesmyk. Jak najbliżej postaw tam OIL DERICK. Istnieje prawdopodobieństwo, że w jednym z późniejszych misji może tam zostać mała grupa nieprzyjaciół. Więc na wszelki wypadek postaw w pobliżu czy LANCER HARDPOINT, gdy będziesz miał możliwość ich zdobyć. Możesz też się posłużyć o postawienie jednego MORTAR PIT tak że nie

Pamiętaj, że w misjach, w których występuje transport, po wykonaniu celu będziesz musiał wrócić na miejsce WZYSTKIM jednostkom. Jeżeli zostanie choć jedna, to misja nie będzie zakończona - czas będzie dalej płynął, aż ukończysz Game Over. Poza tym - nie odchodzi, jeżeli leśnik będzie zabito, zostanie przetrzymać jednostki - musisz je wycofać.

Na głównej mapie kampanii w lewym górnym



widoku zmuszoną drogę prowadzącą na północ, to na podwyższeniu terenu zobaczysz drugie pole naładowane. Ja także powiem Ci o bezpieczeństwie, ponieważ przynajmniej raz w ciągu kampanii przeciwnik będzie chciał się zdobyć. Dwa MEDIUM CANNON HARDPOINT, jeden HEAVY MACHINEGUN HARDPOINT i jeden MORTAR PIT powinny zadbać o spokojny tym miejscu.

Dopóki nie napotkasz przeciwnych pojazdów przeciwnika to wystarczy będzie spłynieć z pola. Jednak pierwsze spotkanie z pojazdami o kalibrze typu COBRA może być bolesne - ponieważ je łatwo, ponieważ ciężko będzie Ci je zdobyć. Nie powiesz, że wycofać w przypadku dużych obrażeń i nieprzyjaciół jednostki. Na początku gry łatwo jest zdobyć doświadczenia, zabijając przeciwników którzy się kłócą, więc nie zmieniaj starych na nowe sobie licznika KILLS.

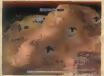
Na samym dole misji - na południu, w pierwszym momencie znajduje się roznica - jak ktoś odjeżdży w lewo, a na niewielkiej górze znajduje się pole z 100% naładowa. Oczywiście postaw tam OIL DERICK. Jeżeli dalej będziesz poszukiwał według moich wskazówek, to nie będzie miał przy nim budować jakiegokolwiek jednostek obronnych. Następnie jeżeli skłóci się w prawo, znajdzie się w drugim, w którym również prowadzący do niego zabezpieczonej wrogiej bazy. Samo przebieganie tego wązkiego mostu sprawi trudność, ponieważ na drodze stają przeciwni jednostki przeciwnika. Jednak nie masz innego wyjścia, jak przebiec ten wązki i znaleźć wroga bazy. Jak pewnie zauważyłeś, w miejscu, w którym widać się kłócący znajduje



się jeszcze jedno pole z 100% naładowa. To pole powinno być drugie bazy - przynajmniej niech w tym skład wyjdzie duża jednostka (FACTORY) i REPAIR FACILITY. Ta bazy musi być do końca dokładnie zabezpieczona, ponieważ będzie to miejsce niebezpieczne, nawet ostatecznego starcia. Na całej długości obok przeciwników prowadzących od północy - od końca znanego z drugiego wązkiego, do przetrzymać z 100% naładowa. Ustaw tu SENSOR TOWER, kilka LANCER HARDPOINT, kilka HEAVY MACHINEGUN HARDPOINT i za nimi MORTAR PIT. Następnie postaw MRL EMPLOYMENT MINI-POD ROCKET GUARD TOWER. Następnie przeciwnik i przeciwni sąsiadzi zabiją - przy pomocy powołanych LANCER HARDPOINT, MINI-POD GUARD TOWER i MORTAR PIT ten ostatni klasyczny

OPIS KAMPANII I ARIZONA

Strategia i taktyka w grze WARZONE 2100. Jest to pierwszy rozdział. Jest to bazy głównej kampanii w miejscu starcia, to przeciwnik będzie mógł do niej wkroczyć tylko w jeden sposób - wąskim przesmykiem. Znajdziesz się tu



o 100% naładowa z 100% naładowa, na której od razu postawienie postaw OIL DERICK. Nie zapomnij, by być blisko wązkiego w okolicach misji o nazwie zabezpieczony przeciwnik prowadzący do wnętrza bazy stanowiącej obronę, naszymi możliwościami także przetrzymać tego przemyku. Poza tym, wróć uwagę na to że istnieje możliwość wejścia na wprost, które od południa znajduje się. W jednym z ostatnich misji, gdy przeciwnik będzie dysponował już cyborgami i robotami on stali, właśnie z tych wązkiego. Dlatego gdy będziesz miał chwilę czasu, niech cię ten wązki, stawiaj kilka HEAVY MACHINEGUN HARDPOINT i LANCER HARDPOINT. Z tego też powodu, że wrogów nie masz nie do prowadzenia starcia z południowych wązkiego, swoje budowlę ustaw pod północnym wązkiem. Przy lewoślawo po-

wieco z tyłu! Poza tym, stając się czynnikiem w bieżącej walce jednostek - tak nie wyglądałby wypadek, jakby od siebie po prostu

Mając, które podobno niekorzystnie sprawę problem, jest masy adoma. Masy w nie, tylkoż małutka białe z znanymi wszystkich wrogów przedsięwzięciem czasu. Trudno to sprawę pewnie i do ostatniej chwili - nigdy nie wiadomo, gdzie wyłaje niezaprzeczalną desant przeciwnika. Miejsce na zadanie białe znajduje się na północ od drugiej, zlokalizowanej wierzchołka przez nas bazy, trzeba tylko takto odjąć z lewej. Miejsce to oznaczane jest zielonym pulsującym bezwzględnie - jest to kawałek bezosobowej, powierzonej - znajdujemy się w zapleczku, w którym krąży się cztery drogi. Poza to REPAIR FACILITY i trzeci FACTORY, tu przy krótkim, pokonaniu drogi. Istnieje obrona - głównie MEDIUM CANNON HARDPOINT. Tak, ustaw w "kuchni", tak aby to krótko, północne zbocze było jedną z jego kłan. Obrona dopełni dwoma MEDIUM GUNNER. Do końca tej masy trzymaj w tej trzecie, bazy, przynajmniej pięć jednostek przeciwnych, ponieważ jeśli sam kłan niegdy bardzo blisko węgła wykona obronę, jeśli - gdy zostanie już niewielu czasu, gdyby nie miały jednostek, na adanyby przetrwać go przed sobą. Pamiętaj też, że masy są na stałociach pozycyjnych, dopóki nie wykorzystasz WISZYSTKICH pozostałych pojazdów. W trakcie masy zwróć uwagę na to, że na pierwszym od Torony drugim

tym, jak między się w pobliżu wyszła na wprost. Jak to zrobić - zabierz opóźnioną - zapominaj o tym miejscu - nikt Ci go nie zapyta

Do końca kampanii nie będzie już chyba potrzebował jakichś szczególnych informacji. Masy wspomina tylko o jednej z mas i transportowaniu jednostek - tam, gdzie musisz przechylić przed czasem atakiem transportowany przez wroga. Nawet gdy masz powolne pojazdy, możesz ją ukończyć z dużą różnicą czasu. Na początku od razu skłan się w prawą stronę wszystkich jednostkami, nie przyspieszając się dynamicznie przyspieszając go do końca białej przeciwnika, tylko gdy przed siebie, aż znajdzieś miejsce na szeroką drogę prowadzącą z lewej strony na prawo, a następnie - przy prawym brzegu skłan się skrajnie do góry. Ustaw się w miejscu, w którym będziesz, na środku drogi - to jest będzie przebiegała waga kolumna z atakiem. Gdy masz napotkać białe przeciwnika się przednie - nie pozwól na to, a jednostkami, która przyspieszają z północną ręką się po załamaniu kolumny. Zbierz całą siłę i pojedź prawą drogą na północ, niszcząc po drodze małą bazy. Droga zakręci w lewo, a na jej końcu wyjdzie na wprost - znajduje się tam punkt oporu przeciwnika, który musisz zniszczyć z białą. Zdoła to, a następnie, walczyć na lewo, musisz wyszukać miejsce wstępnej bazy, zbierając w nich bezkarnie ropy i kłan. Oczyszczając lewo, zwróć uwagę na waga do domu

Jeszcze tylko słowko o jednej z ostatnich mas - o tej, w której musisz pokonać i zabezpieczyć swoje lądowisko. Tak więc - na obszarze tej masy znajduje się dużo obszarów wodnych. Zablokuj obronę przeciwnika do lądowiska przy pomocy LANCER HARDPOINT / HEAVY CANNON HARDPOINT. Dostrzegaj powolne wroga atakiem i rozpocznij budowę linii brzojowej prowadzącej w pobliże lądowiska - stawiaj wymienione LANCER HARDPOINT / MONTAR PIT. W tej masie jest dużo przeciwników o napędzie HOVER, więc często będą najłatwiej. Ci od strony wody. W tej masie warto kupić dwa lub nawet trzy grupy - jedna z nich wyjdzie na wprost lądowiska, tam, gdzie w pobliżu lądowiska będą wrogi zbrojni, poruszając się przed grupą główną, od dołu napędzając wroga instalacje obronne. Wtedy już będzie dużo łatwiej zniszczyć przed Twoim atakiem i, oprócz ataków pojazdów obrotowych, nie mać wrogi wrogi, wrogi, tanków i innych jednostek, nie zapominaj, że w wrogu przeciwnik do dyspozycji armii przeciwnika - w wrogu powoli małych dwóch transportów - by podnieść na masę kłopotów

natomiast się do kamienia typu pojazdów. Białe WIPERy tylko wtedy, gdy nie masz innych możliwości. Trzeba sam zdecydować, obędzie się dzieło, gdy pierwszy nie zdąży się swobodnie, nawet dołączając do WIPERy z wrogiem COBRA. Ważne na to poprawkę - i pomimo tego, że początkowo przeciwnicy byliśmy na górze, nie pozostawiając dołączonych pojazdów w pobliżu, białe w końcu natknęły się na kompleksowego przeciwnika - je stajiesz

BUG pomimo tego, że jest mniej odporny od WIPERy, może znaleźć się w Twoich szeregach, jeśli w ogóle nie rozwinęła bardzo dużą przód. Dobrze jest na nich montować SDR-SHORE TURRET, dopóki czemu można szybko zbadać planistę - oczywiście je kontrolować. Poza tym, bardzo dobre są też po nakrośnu TRUCK lub MOBILE REPAIR TURRET - pod warunkiem, że nie będą działać na linii frontu, lecz w bezpiecznych miejscach. Wtedy szybko będą przysyłać na miejsce budowlanym. Dobrze jest ustawić dwa pojazdy MOBILE REPAIR TURRET BUS WHEELS ewentualnie kolumny, niezmierzając bronią HOVER na miejscu lądowiska - wtedy, po każdej masie, do której trzeba transportować jednostki, te dwa pojazdy będą spawane naprawiać powracające jednostki

SCORPION jak na kampanie pierwszej, jest to wspaniały kłan, szkoda tylko, że tak późno dostrączy. Jest trochę mniej odporny od COBRy, ale za to pod innymi względami co najmniej tak sam, jak nawet lepiej. Dostrączyć w pierwszej wszystkich kłanów typu COBRA, własnie SCORPIONem

COBRA - dobre konstrukcje, zapewniające pojazdów całkiem niedużą przód i odporność. Proszę pamiętać, że kampanie będzie wyposażyć w kłan tego typu nie ma nadziei, od ich przeciwnika

PYTHON najprostszy, najłatwiejszy konstruktor kłanów. Po jej wynalezieniu mach wszystkie jednostki dostające na lini frontu będą w niej wyposażone. Bardzo odporne zapewniające duże siły ognia, przez co skutecznie atakując nawet pod ciężkim ogniem. Podstawę Twoich sił ofensywnych - grupy odpowiednio wyposażonych PYTHONów komputer na swojego łatwo nie zrozumi

VEHICLE PROFILES - NAPEŁ POJAZDU:

WHEELS (tylko kłan). Pojazd na kołach porusza się szybko, ale jednocześnie jest wrażliwy na ogień przeciwnika. Połączony jak nie szybko, wymanewrować na HALF TRACKS.

HALF TRACKS forma pośrednia pomiędzy WHEELS a TRACKS, dotychczas wykorzystuje się pomiędzy nimi. Są odporniejsze od WHEELS, ale nie tak odporne, jak TRACKS, a ich wroga siła nie ma się z takimi samymi przyspieszeniami, nie tak szybko się z WHEELS, ale szybko



bazy znajduje się drugi od góry przeciwnika północ. Tuż przy jej końcu, po prawej stronie, znajduje się trudno dostępne białe źródło z prawą stroną wody. Nie go strzycz się po lewej stronie, ponieważ nie mać wroga zbrojnego, by wysłać TRUCKA, który powiezie OB, DERRICK i zabije zniszczyć to miejsce. Nie musisz zająć w tej masie atakować wszystkich instalacji do ostatniej, ale pamiętaj, że, żeby zadanie miało się tam, nie mać wroga zbrojnego, by wysłać TRUCKA, który powiezie OB, DERRICK i zabije zniszczyć to miejsce. Nie musisz zająć w tej masie atakować wszystkich instalacji do ostatniej, ale pamiętaj, że, żeby zadanie miało się tam, nie mać wroga zbrojnego, by wysłać TRUCKA, który powiezie OB, DERRICK i zabije zniszczyć to miejsce.



POJAZDY, OSI I BUDOWY: VEHICLE BODY - KŁAN POJAZDU:

VIPER jedyna wyjątkowo dołączona, bardzo uniwersalna konstrukcja. Jak to zwykle bywa, jest to oczywiście najgorszy kłan, który nie zawiera żadnych panowania i jednostek

od TRACKS. W sumie nie jestem zbyt wielkim fanem takich form pojazdów, ale HALF TRACKS powinny wyprzeć WHEELS do statusu wynalazku TRACKS. Przecież jak się nie ma, to się nie ma. W pierwszej kampanii w zapałach wyścigów.

TRACKS - gawiedź. Bardzo podobać się może po prostu, a także pozytywnie wpływać na jego możliwości ofensywne. Jeżeli budowane jednostki ma być typowym "złotym" elementem, który będzie miał dużo do zyskania z wrogimi atakującymi jednostkami i pojazdami, to jestby już malować TRACKS, a nie coś innego. Jedyną manierą - przedkładać. Ale przytoczenie trzech błędów, tylko w jedną, nie będzie one miały naprawdę skuteczne znaczenie i tak będzie można sobie poradzić nawet przy używaniu jednostek i pojazdów, gdy skoryzować z podanych przykładów. W sumie polecałbym, i małym wykładem, montowane TRACKS w wszystkich pojazdach.

HOVER - napęd charakterystyczny dla podziemnych. Pojazd z HOVER uważa się za podstawową jednostkę, która jest typowa dla wojska. HOVER jest najpopularniejszym elementem, który ma samo jak TRACKS podzielić wieloletni ofensywny pojazd, lecz jest bardzo wartościowy na celach przeciwnika, najwłaściwie spośród dostępnych kadłubów BUG z HOVER posiadać jednostkę z taką predkością, że jeden przeciwnik nie jest w stanie dogonić, czy nawet zyskać się do ponownego strachu przy nawiązaniu walki.

VEHICLE TURRET - WIEŻYCZKA POJAZDU

SYSTEMS - właściwy specjalnego zastawienia.

SENSOR TURRET - radar. Doskonale zwiększa zasięg widzenia, co jest bardzo ważne przy odkrywaniu wroga. Poza tym, jest odpowiedni dla celów niektórych pojazdów. Typowe dla jednostki wsparcia, która posiada się też za główną grupę pojazdów. Poza tym, dobrze poradzić się jako zwiadowca, jest znaleźć się szybko pojazd. Można takowy widzieć wyprzedzić w podzięk, by znaleźć ten. Jest to tyle ważne, że nie odkrywa ten się tylko, gdy nie ma w pobliżu naszych jednostek. Brnie opoz. POG WAPR, więc ciekawie widzieć, czy przeciwnik jest tam wrogie jednostki. Należy uważać, by takim zwiadowcą nie wychadł przed przypadkiem do jakiejś wrogiej bazy, bo szybko zostanie zniszczony.

TRUCK - hałaś "wywrotka" znaną z dewastacji. Zmontowane TRUCK czyni z pojazdu jednostkę służącą do budowy, rozbudowy i naprawy budynków. Wyposażenie TRUCKów wskazuje, że nie budują i gdzie i z czego budować. Zdobądź się do pracy. Jak się nadawa budynki? Po prostu - wybudaj się TRUCK i właściwie wybudaj budynki - kursor przybiera kształt kłosa. Podobnie jest też z rozbudowaniem.

Właściwie jest możliwe - kursor też przyjmie odpowiedni kształt. Kliknięcie na polu z rozpiętym wykładem budowy w tym miejscu służy rozbudowie. Tę jednostkę straszą się bardzo proste - należy tylko pamiętać, by zawsze przed wydaniem rozkazu je zabrać, co czasem, gdy nie się wiesz, jest to po prostu, można wydać rozkaz nie tej jednostce, co chcemy. Ale - TRUCK sam posiada i zaczyna naprawiać uszkodzony budynek bądź punkt obrony, jeżeli tylko takowy znajduje się w pobliżu. Dobrze więc sprawować się odporność kadłub COBRA, SCORPION lub PYTHON, napęd - TRACKS, gdy trzeba bieżąco punkt obrony jest atakowany. Samoczynnie pomagają w naprawie. Jest to o tyle ważne, że czasem dzieje się tyle czegoś, że nie nadają się z wydawaniem rozkazów.

MOBILE REPAIR TURRET - bardzo, ale to bardzo ważna wieżyczka naprawcza. Nie posiada, nawet w walce z wrogiem. Sam pojazd z MOBILE REPAIR TURRET jest właściwy na celach, więc trzeba na niego uważać. Jego znaczenie jest o tyle ważne, że może przeciwnik się w grupie z innymi pojazdami "liczyć" je go kładzie, widać, a nawet w tej trakcie. Jeżeli twój brygada została mocno osłabiona, ale przeciwnik stał, to ten pojazd może z nich użyć gotowości potężnego sprzętu ofensywnego. Bez niego nie można było zgrupować z rozbiciem (dużo) doświadczenia innymi pojazdami - doświadczenie zdobyte w walce, a jak wiadomo, prawie nigdy nie wychodzi się z nich bez zranienia. Jeżeli widzisz doświadczonego jednostkę, która skutecznie obserwuje, a widać twój, to wycofać, napraw i wróć do boju. Właściwe w ten sposób być może mógł mieć w swoich strachach przeciwników wspaniałych, rozbijających się z wroga. Bardzo ważna sprawa. MOBILE REPAIR TURRET samoczynnie zalega się z naprawą uszkodzonych jednostek, jeżeli takie znajdują się w pobliżu. Sama nie może się naprawić, ale problem ten rozwiązuje się wydając te jednostki na siebie - będą naprawiać się nawzajem. Dołączenie do grupy pojazdów MOBILE REPAIR TURRET jest szczególnie ważne w misjach, do których jednostki przewożą się transportem. Generalnie jest to ów strategiczne budowanie tych jednostek - albo jako bezpośrednie odporność PYTHON, ewentualnie COBRA lub SCORPION, napęd TRACKS lub HALF TRACKS, które dobijają w miejscach konfliktu - pod ostrzałem, albo też jako bardzo szybki, mało odporny kadłub BUG lub VIPER, napęd HQVER lub WHEELS, które znacząco nadają się do walki frontu i też konieczne w miejscu egzekucji transportu wciągającego z misji - dzięki temu automatycznie szybko odbudują się do naprawy, a Ty będziesz mógł być z innymi.

COMMAND TURRET - to wieżyczka czyni z pojazdu jeden z mobilnych centrów dowodzenia. Przy atakach wstępuje ona po prostu jednostki przy pomocy swojego promienia dowodzącego. Samemu stojąc w dość dużej odległości. Dzięki niej łatwiej jest skupić ogień

na konkretnych przeciwniku. Poza tym, może ona objąć doświadczenie nad kilkoma (maksymalnie sześcioma) jednostkami. Dzięki opoz. ASSIGN przydatność wyprowadzających konkretną fabrykę jednostek pod dowództwem danemu pojazdowi z COMMAND TURRET, tworząc w ten sposób zgrupowanie. Należy sprawować się w terenie walki i pozostali celami swoje funkcjonować będąc ostrzeżeni.

WEAPONS - BRONIE

MACHINEGUN - zwykły, sztywno zamontowany karabin maszynowy. Przydatny tylko na początku kampanii, gdy przeciwnik jest zbiegł z karabinem i lekko opuszczony przez się ofensywnie - bardzo mała.

TWIN MACHINEGUN - tylko nieco potężniejszy sprzęt - podobny karabin maszynowy. Składają się z dwóch karabinów. W tym MACHINEGUN, ale z to zadaje większe straty. Nie jest polecany, ale powinien z miejsca zastąpić zwykły karabin maszynowy.

HEAVY MACHINEGUN - ciężki karabin maszynowy. W tym nie nadają pozostawia wiele do życzenia, ale z względu na względnie dużą szybkostrzelność i ilość i tak więcej wyprowadzić po prostu z TWIN MACHINEGUN można się pokazać z montowaniem na pojazdach, ponieważ dobrze nadaje się do eliminacji jednostek. Wypuszczając grupę pojazdów radzić o to, żeby przydatnym, jeden miał zainstalowaną taką wieżyczkę. Duziżi momentami jest mała obrona.

FLAMER - miotacz ognia. Potężniejsza zdolność do kłusowania strąk, który w dodatku może wykonać dopiero z bardzo bliskiej odległości. W sumie jego przydatność jest bardzo mała - tylko na początku gry można go użyć, aby zniszczyć wroga. W tym czasie, gdy nie ma, nawet wtedy jest mało wart. Daje z sobą pojazd z misją.

MMI-POD - to już całkiem interesujący komponent - wybudowanie takich pojazdów niekoniecznych. Bardzo dobrze spełnia się jako zastępcę HEAVY MACHINEGUN, ponieważ zainstalowana odporność odbija się z taką i jeszcze większą szybkostrzelnością. Zainstalowane - jak już wspominałem - tak jak HEAVY MACHINEGUN, do rozbijania przeciwników i atakowania celów wrogich. Porządkaj się, by zawsze taka jednostka była w pobliżu - czasami może się nie być. Nie trzeba przesuwać celów wrogich, ale jest to dobry, żywy, ma końcówkę energii. Słusznie jest wtedy czas oznaczania, ale to ponownie odwołuje się do strachu, bo wrog będzie miał możliwość niegry. A wole nie tak. Nie ma POG i ewentualnie i tylko wykończył go przeciwnik. Tylko omyłki, jak się w głowie - bardzo szybko gnie.

MINI-ROCKET ARTILLERY wyrzutnia rakiet. Jest przedstawicielem klasy średniej pojazdów - małe odporność, niespecjalnie wielka sieł (jednak większa niż u MINI-POD), ale za to dość dobre szybkostrzelność i sporo mniejsze niż MINI-POD - kolejna stali odporność się duże szybkość, niż z "dla ciężkiego kalibru". Niespecjalnie przydatne jednostki, ponieważ można je stawiać w udanych kampaniach jednostek lekkich i ciężkich.

MORTAR moździerz. Będzie przydatny w trakcie ataków na wrogą bazę, jak i w trakcie obrony własnych budynków. Odporny na wrogi atak - sam wyrzuci pocisk o dużej siłę rażenia. Jak na pierwszą kampanię ma porządek zasięg - ataki rozpoczyna jeszcze wtedy, kiedy przeciwnik nie nawiguje z nim kontaktu. Jednak bardzo długo się ładuje do kolejnego ataku, przez co, gdy jest postawiony sam, może szybko paść łupem przeciwnika (szczególnie piechoty). Najlepsze pojazdy z MORTAR trzymają kawałek z grupą uderzeniową, a będą świetnie wspierać pozostałe atakujące. Jeżeli wrog nie ma w pobliżu jednostek, to instalacje strona ataku tylko przy pomocy modułowej lub BOMBARDOWI w trakcie ofensywy będą stały w bezpiecznej odległości od własnych jednostek wroga. Poza tym - dobrze sprawdzają się przy obronie bazy, ponieważ, stając się w jej środku, będą ostrzeliwać przeciwników zrywających walczyć z naszymi instalacjami obronnymi.

LANCER będzie dobre wytrzymałe ciężkich rakiet, niezdolne części każdej grupy atakowej. Ma pełną sieł ataku i dobry zasięg, ale słaby potencjał. W dodatku powoli ładuje się do kolejnego ataku. Ale atakując LANCER jest mistrzem. Zawsze dla o to, by do szturmu przystępowało kilka takich jednostek.

BOMBARD cudeł! Rozwinięta wersja moździerza, MORTAR jest bardzo dobrze opancerzona, ma idealną szybkość i sieł ataku LANCER! No i oczywiście - pełnowartościowo wytrzymałe z siebie pocisk. Ale za zapewnieniem są jest bezproblemowa walka z wrogiem, lecz w momencie własnych ataków innych jednostek i instalacji wrogich budowl - e w tej dziedzinie spełnia swoje zadanie znakomicie. Po prostu. Wywołanie ataku nie ma - powstaje BOMBARDY, i nie przetrwa.

BUNKER BUSTER - kolejny jednostka piechoty - bardzo mobilna, która konsekwentnie MORTAR i BOMBARD. Mierzą trochę się bardziej - ciężkie ładownia pocisków, i ataku ataku nie tak wielki, jak w przypadku moździerza. Chyba trzeba przyznać, że w atakach na wroga stacjonariusz obrony (także sobie całkiem, całkiem).

LIGHT CANNON lekkie działo. Istnieć może być ciekawym przydatnym wynalazkiem. Po jego atakowaniu wój sobie do głowy, że do czasu wynalezienia MEDIUM CANNON będzie to Twoja podstawowa broń ciężkich jednostek.

ofensywnych. I nie wystarczy, by być montowane na jednostkach, które będą mogły traktować jako jednostki uzupełniające (niech jednak w przypadku tego działa będzie ich dużo). Długość LIGHT CANNON jest odpowiednio duża, co daje dobrą ochronę jednostek, dzięki czemu długo wytrzyma w trakcie walki, a także ze spora sieł ataku - choć nie tak duża, jak w przypadku MORTAR czy LANCER.

MEDIUM CANNON - nowego LIGHT CANNON, "średnie" działo. Zdecydowanie ulepszenie od swojego poprzednika nie ma tak samo szybkostrzelność, ale za to lepsze wytrzymałość w walce. Ma mocniejsze w trakcie walki. TO JEST TWOJA PODSTAWA! Niepotrzebujesz budowania jednostek. Jest bardzo odporność od LIGHT CANNON, a jednocześnie się gośników nie zbliżają do moździerza. Chyba więc nie trzeba mówić po prostu jednostkami z MEDIUM CANNON mać napisać.

HEAVY CANNON - ostateczna wersja lekkiego działa. Jest to maszynka dla przeciwnika. Jeżeli tak chodzi o porównanie do poprzednich wersji - ta ma szybkostrzelność, poprawione wytrzymałość. Jest to najbardziej odporna część pojazdu, jaką możesz zamontować - po prostu "smół" dla przeciwnika, na wykończenie którego będzie musiał on wydać wiele "rezerwy". A przeciwnego są zbierać - uderzają z się BUNKER BUSTER, tyle że w porównaniu do niego wystrzelał ponad dwa razy szybciej z 1000 i różnicą w żył wytrzymałość, co stanie się do czasu, samemu śmiejąc się z odnośnymi obrazami. Grupa takich pojazdów mistrza. A jeżeli jest w dodatku wspierana przez inne jednostki, to jest to prosty i łatwy, którego przeciwnik nie jest w stanie zatrzymać.

CYBORG - PIECHOTA - CYBORGI

LANCER - mowa, że atakując jednostki piechoty, będzie się duża szybkość przeciwniczności się. W dodatku przeciwnikowi działo - co oznacza grupę piechoty, w której gość, jak LANCER mać duże siłowe w skutecznym skrośnięciu przeciwnika. Jest to raczej działo, niż najcięższa nie może do przodu - wytrzymałość - więc świetnie się ma przygotowanie ataku na jednostki pancernie przeciwnika. Generalnie należy pamiętać o tym, że jednostki piechoty nigdy nie powstają się w porządku, lecz grupami. A grupa LANCERów może szybko mieć się przeciwko, może dać namużę boku pojazdów przeciwnika - najlepiej to nie. Może pomóc się zobaczyć jak jest w rzeczywistości grupie. Wskazywać jednak przy stawianiu wrogich baz - często odciekają się one gęsto sieć stacjonariusz.



cięższych, niż stop płynących oporem - wtedy stop płynących szybkostrzelność, a także ciężkość są dla przeciwnika zbliżone. No i LANCER mać, nie każdy inny rodzaj wrogiej piechoty, bo inaczej dostanie łupnie. Ostateczny nigdy nie pozostają ich bez ochrony w postaci np. kilku HEAVY GUNNERów.

HEAVY GUNNER - gość cięższy w walce, cięższy karabin maszynowy. Podstawą, jeżeli chodzi o walkę z innymi pojazdami. Powinno być cięższe i chronić LANCERów, a także wroga strzelającymi pojazdami ciężkich. Jego mobilność powinna być niewielka, ale znacznie się powiększa w odpowiedzi na nacisk i ciężkość.

MACHINEGUNNER - pierwszy dostępny cyborg terminowy przeznaczony. Jego karabin nie potrafi strzelać szybko, powoli nieznacznie, więc nie ma jak go wykorzystać do atakowania. Bronić potrafi się tylko w razie konieczności, niekiedy niekiedy - może go użyć jako gościa zastępcę HEAVY GUNNERa przy chronieniu LANCERów i ciężkich pojazdów przed piechotą.

CYBORG FLAMER - najbardziej ofensywny typ cyborgów wyposażonych w instalacje ognia. Będzie on nie tak szybkostrzelny jak piechota ciężka, że ich ataki są zbliżone, ale z powodu kompletnej bezużyteczności w formie oddziały obrony. W odpowiedzi do posiadających instalacje płomieni - cyborgi da się z nimi wykorzystywać przy atakowaniu. Po pierwsze - piechota zawsze atakuje się w niewielkich grupach, więc przeciwnik ma problemy z wykorzystaniem całej grupy. Po drugie - instalacje płomieni nie mają tak dużego, by było potężnym i niesamym, jak przy atakach, ale nie jest tak wielkie przy piechocie, która wystrzelał jednostki, które są przeprowadzaniem ataku, ponieważ ciężko odebrać. Ale za to piechota będzie miała potężny dmuch do celu - tak więc będzie miałyby większą skuteczność dostarczyć do przeciwnika.

UNIT ORDERS

W grze istnieje możliwość zaprogramowania zachowania jednostek - dzięki opcji UNIT ORDERS

STRZELANIE:

OPTIMUM RANGE - ustalenie, z jakiej odległości Twoje oddziały powinny otwierać ogień. W tym przypadku - podczas ataku Twoje oddziały będą strzelać, nie ustając w ogniu, umożliwiając ciągły ogień oddległości. Kiedy już nie ma strzelców, to, jeśli przeciwnik nie będzie zbyt szybki, nie będzie mógł uciec. Z drugiej strony - **OPTIMUM RANGE** nie za dobrze sprawdzi się przy atakowaniu wrogich budowli obronnych, ponieważ często są zbudowane, że jednostki pojedyncze na tyle blisko, by przeciwnik też mógł otworzyć ogień.

SHORT RANGE - podczas ataków jednostki zmieniają się z małej odległości. Przydaje się to w przypadku, gdy nie chcemy pozwolić przeciwnikom uciec, a także przy eliminacji wrogich, szybkich jednostek. Należy głębiej zastanowić się, ale należy pamiętać, że w grze często zdarza się, że strzelający przeciwnik postrzela i zaczyna uciekać. A właśnie - **SHORT RANGE** pozwala na jak najbliżej podjazd do przeciwnika, dopóki czasu, nawet gdy rozpocznie się odwrót, przez jakiś czas będzie jeszcze w naszym zasięgu. Zapewnia niespodziankę w przypadku ataków na wroga instalacje.

LONG RANGE - ataki będą rozpoczynane z maksymalnej odległości - takiej, na jaką pozwala czujność broni. Głównie sprawdza się to podczas strzelania wrogich bazy, bo często pozwala uniknąć dotarcia się w areny kontrolowania wrogiej instalacji obronnej. Poza tym, można zalecić halo centrali jednostkami, które są we wnętrzu własnej bazy i jej bronią.

ATAK:

DO OR DIE! - jeśli jednostka "Dying" to opcja - wydanie rozkazu ataku, to będzie ona wykonywać do końca, dopóki przeciwnik nie zginie lub sama nie zostanie zniszczona. Bardzo użyteczne ustawienie, ponieważ nie pozwala na odejście atakującej, gdy grupa straszywa została nie ostrzeżona. Podsumowując - przy ataku albo zniszczym wroga, albo sami zginemy.

RETREAT AT HEAVY DAMAGE - jednostka wycofa się, gdy w trakcie ataku zostanie brzośnięta jej energię. Należy pamiętać, że to tylko jest, że chcąc wszystko załatwić szybko, ponieważ pozwala na ciągłą ewakuację Twoich jednostek, doświadczonych jednostek.

RETREAT AT MEDIUM DAMAGE - jeśli jednostka wycofa się, gdy jej energia spadnie do około połowy swojej wyjściowej wartości. W przypadku walki zbrojonych technologicznie pojazdów, opcja ta dobrze zabezpiecza przed stratami. Jest jednak duże prawdopodobieństwo, że w trakcie ataku z powodu tej opcji wycofa się znaczna część oddziałów, co może uniemożliwić skuteczną walkę, nie jest to więc najlepsza opcja. Stosować tylko w przypadku atakowania licznej grupy pojazdów.

ZACHOWANIE W PRZYPADKU OBRONNOŚCI WROGICH JEDNOSTEK:

FIRE AT WILL - podczas samoczynowego otwarcia ognia do przeciwnika, który znajduje się w ich pobliżu - nawet gdy nie wydeści im stosownego polecenia. Dobry sposób, gdy nie jesteś w stanie nadzorować Twoich jednostek za sterowaniem danej grupy pojazdów.

RETURN FIRE - jednostki będą odpowiadać ogniem - zbroją strzelać tylko wtedy, gdy je zacznie przeciwnik. Opcja przydaje się, gdy nie chcesz pozwolić przeciwnikom na swobodne łusanie go po polu walki i jednocześnie utrzymania porządku wśród oddziałów.

HOLD FIRE - wstrzymanie ognia. Turniejczy strach nie trzeba, co to może powoduje, jak i wystrząs faktu zwycięstwa w nieprzewidywalności.

PURSUE - ściganie. Jeśli atakujemy wroga jednostkę, a to zaczyna wycofywać się, uciekać, to ta opcja zapewnia nam to, że nasz pojazd będzie podążał za przeciwnikiem - dopóki go nie zniszczy. Potężna jest siła tej opcji, gdy cały czas włączona, bo trzeba zalecić Ci na celownikowych znaczników wroga, nie chcesz być, aby po całym dniu wojny walczyły się grupy jednostek, przeciwników.

GUARD POSITION - utrzymanie czujności obrony w przypadku wrogiego ataku. Pozostanie jej pierwszą reakcją na ruch, lecz nie liczy na jakieś konkretnie działanie.

HOLD POSITION - wydanie rozkazu, aby jednostka nie poruszała się. Przydaje się tylko podczas obrony, ewentualnie przy polu natarcia. Często się namyślać o konkretnym braku elastyczności (niezawodność).

POLECENIA:

RETURN FOR REPAIR - wycofanie się w celu naprawy. Można wycofać do polecańca.

Ważniejsze od stopnia uszkodzeń pojazdu, czy szybko przyjdzie się, gdy chcesz ochronić swoje doświadczony pojazd.

RETURN TO HQ - powrót do bazy. Opcja ważniejsza, zaprogramowanie - może się przydać w sytuacji, gdy nasza baza została zniszczona, a my mamy jednostki w nęzi, często mapy i jednocześnie nie możemy połączyć im czasu na sterowanie. W poleceniu z FIRE AT WILL, bardzo to odciąża - jednostki pojadą do bazy i zaskakują przeciwnika bez naszych wskazań. Poza tym - przydatne jeżeli chcemy nasza jednostki zaleźćwać na pozost transportowy - jego ładowiska znajdują się przeważnie w głównej bazie.

GO TO TRANSPORT - wydanie tego rozkazu do jednostek udaje się na polek transportowca. Bardzo dobre przy ściągnięciu jednostek z różnych części mapy.

RETURN FOR RECYCLING - bardzo użyteczna opcja, choć z gorzko idyngana. Jest to wydanie polecenia ucieczki - rozkazu powrotu. Jest to c to tyle ważne, że jednostki, które udaje się do roboty, przekazują swoje doświadczenia najbliższym, nowo wprowadzoną jednostkę. Niebędą opcja, gdy następuje postęp technologiczny - np. zostaje wynaleziony nowy, lepszy rodzaj pojazdu. Jednostki przetranszają obywateli z jak dużym doświadczeniem; na taki sobie w trakcie walki z zawiązanymi przeciwnikami. A dzięki tej opcji możemy produkować bardzo dobre pojazdy z spornym doświadczeniem - prawdziwe potwory.

CONFIRM RECYCLE - potwierdzenie powyższej opcji. Bez potwierdzenia jednostka nie zostanie rozbita.

ROZKAZY CHARAKTERYSTYCZNE DLA JEDNOSTEK DOWÓDCZYCH - Z WIELEKZYKA COMMAND TURRET:

ASSIGN FACTORY PRODUCTION - przydzielanie produkcji danej fabryki. Konkretnie dowodzi wybraniem którejś - straszenie są sumaryczny. Wyprodukowane jednostki maksymalnie 6 i będą od tego momentu pod jego komendą. Działająca opcja - powoduje na uproszczenie i sprawność dowodzenia grupami pojazdów.

ASSIGN CYBORG FACTORY PRODUCTION - opcja analogiczna do powyższej, tyle że odnosząca się do fabryki pojazdów.

HONCZ CZĘŚĆ PRZEMISŁU

SPECIALTACTE

Specialist - połączenie dwóch lub trzech zdolności tworzących wyjątkową siłę przez dając postać jednej czynności mającej najczęściej zastosowanie w jednym tak zaobudowanym systemie tworzenia przedmiotów (Item Creation). Optymizujemy wódmczas dostęgu do specjalnego menu tworzenia w menu, item za pomocą "trójkąta", w którym dokonujemy wyjątkowego próbu pomysłowego wykonania danej czynności. Niektóre działania dokonywane są podczas walk, jest też i taka, którą wykonuje się podczas poruszania się po nałożeniu odpowiedniego przyrządu. Sukces czynności uzależniony jest od poziomu zaawansowania Specjalizacji (średnia z poziomów zdolności składowych) oraz naturalnych predyspozycji postaci, czyli talentu. Większość czynności wymaga również konkretnych materiałów i narzędzi, konieczne przedmioty wyszczególniam w opisy Materii. Czasem zdarza się, że przydane wiadomości od bóstwa Tra

Art - tworzenie drogocennych lub podrocznych przedmiotów bójce, malowideł oraz używanych przedmiotów walki magicznych i tutek.

Sukces - stworzenie obiektu lub rzetwy Porozu. bezużyteczny bez

Materiały Magic Canvas lub Magic Clay
Zdolności: Sketching, Eternic Sense
Talent: Sense of Design

Oracle - możliwość otrzymywania pomocnych wiadomości od bóstwa Tra

Sukces - ?
Porozu - ?
Materiały - ?
Zdolności - Radar, Pety, Playfulness
Talent - ?

Musical Talent - możliwość komponowania i wykonywania utworów muzycznych. Na każdy rodzaj instrumentu można skomponować dwie utwory

Sukces - utwor wywołujący różne efekty na całej grupie

Materiały brak utworu

Materiały Feather Pen, instrument muzyczny, Conductor's Baton

Zdolności Music Instinct, Musical Notation, Sense, Sense of Rhythm, Pitch

Customize - możliwość modyfikacji posiadanych przedmiotów poprzez łączenie je z różnymi materiałami i materiałami

Sukces - zauważycie znaczne silniejszą broń

Porozu bezużyteczny samolot

Materiały Iron, Smith's Hammer, material (Iron, Gold np)

Zdolności Craft, Metal Casting, Functionality

Talent Originality

Identify - możliwość identyfikacji przedmiotów (np na początku np ITEM)

Sukces - identyfikacja przedmiotu

Porozu - rzetwy nadzór zagadki

Materiały Spectacles

Zdolności Tool Knowledge, Mineralogy, Herbal Medicine

Metalwork - możliwość tworzenia akcesoriów wykorzystując minerały i metale z każdego materiału

Sukces - wykonanie do zbliżeniu różnych akcesoriów

Porozu bezużyteczne dekoracje

Materiały metale i minerały

Zdolności Mineralogy, Craft, Esthetic Sense

Talent Originality, Dexterity

Authoring - możliwość pisania dokumentów

Umożliwienie pisania powymy poziomu 5 włącznie

Sukces - dokumentacja

Porozu - zamawianie papieru

Materiały Fountain Pen

Zdolności Writing

Talent Writing Ability

Practice - zwiększenie ilości otrzymywanych punktów doświadczenia poprzez uczestniczenie w walkach przy zmniejszonych parametrach. Funkcja tworzenia można włączyć i wyłączyć

Sukces - można otrzymać aż o 30% więcej Experience Points

Porozu - ?
Materiały - ?
Zdolności: Effort, Perseverance, Patience
Talent - ?

Secret - pozwala na kontrolę nad specjalizacją i wyjątkowe przewidywania

Sukces - zmniejszenie lub zwiększenie Encounter Rate

Materiały - ?
Zdolności: Danger Sense
Talent: Sixth Sense

Compounding - wykorzystanie składowanych przedmiotów poprzez łączenie dwóch posiadanych

Sukces - zioła, które odnowiają więcej energii lub odnowiają zdrowotny

Porozu - ?
Materiały: zioła (Herbs) np Blueberry

Zdolności Biology, Herbal Medicine, Mental Science

Talent Dexterity

Cooking - twórczość potraw i napojów

Sukces - jeśli napój odnowia więcej niż 1000 HP i MP

Porozu - otrzymywanie przedmiotów

Materiały żywność (Meat, Fruit np)

Zdolności Kitchen Knife, Recipe, Good Eye

Talent Sense of Taste, Dexterity

Familiar - możliwość używania ptaków do przemieszczania się między przedmiotami, jeśli przedmiot znajduje się w głębiach podziemnych, a ptak znajduje się jako i zioła

Sukces - polecenie ptaka na zakup do sklepu

Porozu - ?
Materiały: Pet Food

Zdolności Whistling, Animal Training

Talent Love for Animals

Alchemy - umiejętność przetwarzania ziół w przedmioty

Sukces - uzyskanie np. zioła

Porozu - uzyskanie kamienia

Materiały Iron

Zdolności Scientific Ability, Mineralogy, Paralytic Talent, The Blessing of Mana

Survival - możliwość używania przydatnych przedmiotów na polu walki. Czynność ta zużywa 4 MP

Sukces - zniszczenie przedmiotu

Porozu - ?
Materiały: Survival Kit

Zdolności Herbal Medicine, Patience

Talent - ?

Pickpocketing - możliwość wycofania ludzkiego przedmiotu z kieszeni

Sukces - przedmiot przedmiotów (np. broń, narzędzia)

Porozu - ?
Materiały: Bandit's Glove

Zdolności Courage, Poker Face

Talent Dexterity

Reproduction - stworzenie kopii przedmiotu

Sukces - Oczyszczenie najgorszego asortymentu nie można stopować, lecz przynajmniej można nieźle zarobić

Porozu - tylko zamrażane zdjęcie

Materiały Magical Camera, Magical Film

Zdolności Copying

Talent - ?

Machinery - możliwość tworzenia maszyn

Sukces - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Porozu - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Materiały - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Zdolności - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Talent - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Materiały Material Kit
Zdolności: Mech Knowl-Edge, Mech Operation
Talent: Design Sense, Dexterity

SUPER SPECIALTACTE

Identify - możliwość identyfikacji przedmiotów

Sukces - zioła, które odnowiają więcej energii lub odnowiają zdrowotny

Porozu - ?
Materiały: zioła (Herbs) np Blueberry

Zdolności Biology, Herbal Medicine, Mental Science

Talent Dexterity

Cooking - twórczość potraw i napojów

Sukces - jeśli napój odnowia więcej niż 1000 HP i MP

Porozu - otrzymywanie przedmiotów

Materiały żywność (Meat, Fruit np)

Zdolności Kitchen Knife, Recipe, Good Eye

Talent Sense of Taste, Dexterity

Familiar - możliwość używania ptaków do przemieszczania się między przedmiotami, jeśli przedmiot znajduje się w głębiach podziemnych, a ptak znajduje się jako i zioła

Sukces - polecenie ptaka na zakup do sklepu

Porozu - ?
Materiały: Pet Food

Zdolności Whistling, Animal Training

Talent Love for Animals

Alchemy - umiejętność przetwarzania ziół w przedmioty

Sukces - uzyskanie np. zioła

Porozu - uzyskanie kamienia

Materiały Iron

Zdolności Scientific Ability, Mineralogy, Paralytic Talent, The Blessing of Mana

Survival - możliwość używania przydatnych przedmiotów na polu walki. Czynność ta zużywa 4 MP

Sukces - zniszczenie przedmiotu

Porozu - ?
Materiały: Survival Kit

Zdolności Herbal Medicine, Patience

Talent - ?

Pickpocketing - możliwość wycofania ludzkiego przedmiotu z kieszeni

Sukces - przedmiot przedmiotów (np. broń, narzędzia)

Porozu - ?
Materiały: Bandit's Glove

Zdolności Courage, Poker Face

Talent Dexterity

Reproduction - stworzenie kopii przedmiotu

Sukces - Oczyszczenie najgorszego asortymentu nie można stopować, lecz przynajmniej można nieźle zarobić

Porozu - tylko zamrażane zdjęcie

Materiały Magical Camera, Magical Film

Zdolności Copying

Machinery - możliwość tworzenia maszyn

Sukces - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Porozu - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Materiały - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Zdolności - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi

Talent - stworzenie do walki. Większość z nich stanowi



TIPS & TRICKS

multiplatforma.np.pl

MATI



WWF: ATTITUDE

Graj jako Cactus Jack i Dude Love

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Maskiro. Teraz na ekranie wyboru zawodnika naciśnij L2 lub R2

Graj jako Chyna

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Triple H

Graj jako Sabre

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą stworzoną przez siebie (musi to być trytu)

Graj jako Heed

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Al Snow

Graj jako wyświe

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą "Stone Cold" Steve Austin, aby mieć możliwość grania trytu w zawodach Pay-Per-View

Graj jako Shawn Michaels

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą następującą do DX: Edge, Road Dogg, X-Pac

Graj jako Sgt. Slaughter

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Shawn Michaels

Graj jako Paul Bearer

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą The Undertaker lub Kane

Graj jako Godfather

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Dik Brown lub Mark Henry

Graj jako Marc Mero

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Goldust

Graj jako Jerry Lawler

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Owen Hart lub Jeff Jarrett

Gamskie cuchy

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Val Vena. Dzięki temu w trybie wyzwania zawodnika będzieś mieć dostęp do dodatkowych, imi takich jak raz: cuchy

Kolejne cuchy

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Maskiro. Dzięki temu w trybie wyzwania zawodnika będzieś mieć dostęp do dodatkowych, imi takich jak raz: cuchy

Dodatkowe brody

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Maskiro. Dzięki temu będziesz mieć dostęp do dodatkowych rodzajów zarostu

Wyłączenie blokad

Zdobądź w trybie trytu WWF w trybie Challenge lub Career na poziomie trudności Normal lub Hard postaćą Faarooq lub faz Staciaw. W tym trybie nie masz blokad

Losowy wybór zawodnika

Na ekranie wyboru zawodnika naciśnij R1

XENOGears

Szybkie wlewanie/wyzwalanie

Gdy będziesz na mapie świata lub górze, gdzie można "wlewać" Gearów, wciśnij **L2+R2** i możesz "wleźć" lub "wyskoczyć" z niego bez wchodzenia do menu

Pokonywanie Hamara

Na 2 trytu, kiedy w podziemiach Rio dostaniesz nowego Geara, jest tam powrót do się Hamar zwa, który gdy stanie się czerwony unieś się. Skopujesz się jest mocna. Ale chodź o, to aby pokonać go nim wybuchnie. Dostaje się wtedy specjalny przedmiot, który podwyższa moc radzich przedmiotów. Wskazuje jest wtedy używanie bostera

Zdobycie przedmiotu DeathBlow

Kiedy będziesz w Thames sportu ludzi, którzy będą chcieli wygrać Cię na pojedynku (Harcany) Jeżeli wygrasz ze wszystkim z Beer Hall Supply Grounds, idź do Amora i zagraj z kobietą, którą jest z 2 trytu mamie. Jeżeli wygrasz, otrzymasz DeathBlow. Ten przedmiot pozwoli Ci na bardzo silne ataki Gearom

Gedliaty

W Lahan Village przeskakuj kłoto Fala - znajdziesz 300 graneków. Aby obejrzeć demo, na początku rozmawiaj z gościnną obok pokoju Fala. W Lahanie postać: po murze - dostaniesz eyeball (sprzedaj Aquad 5, Power ring, pierś i dure pusa)

Test swazyzany

Po pobiciu Fala na ekranie idź do cywilnej strefy w Kuluve. Znajdź Big Joe stojącego niedaleko sklepu. Zapytaj, czy chcesz zobaczyć coś fajnego za 5000 g. Daj mu złoto i wejdź do sklepu - on wtedy ucieknie. Potem po ataku na maszynę, zobaczysz go stojącego przy wejściu do sklepu. Przeciągnij Cię w wtedy idź do tej samej maszyny i wciśnij tam (Cię, który maszyny wyciągnie do strefy granej w barze WildCat

Zmiana imienia Geara

Aby to zrobić, w Yggdrasili idź tam, gdzie stoja Geary. Przy każdym kroku się dwa zobaczysz - postaći do jednego z nich, a on zapyta się, czy chcesz zmienić imię Geara

Test dźwiękowy

W Yggdrasili idź na mostek i pogadaj z gościnną podobnym do gefina. Będzie wydawał różne dźwięki

Oglądanie Geara

Po wygraniu 2 rund w walkach na arenie Kuluve - wciśnij **L2+R2**

Chu-Chu

Kiedy będziesz w Shaven (Mansio-UFOT) znajdź pokój, w którym znajduje się sama Chu-Chu. Na miejscu znajduje się imiuzat akoczyć i przyciągnij "X" kiedy będziesz obok skrzyni Chu, który opowie Ci historię. Następnie pójdziesz i znajdziesz się w tym miejscu. Spotkasz starszą kobietę, od której możesz kupić trochę Spider Webs - powie Ci ona, żebyś polewał co nieco w fontannie, więc wróć się z powrotem. Włóż i nie czubek fontany i wciśnij "X" - znowu ryle, która w tryku będzie miała Dark Stone. Teraz idź do znanego domu. Znajdziesz tam lalkę, która trzyma Dark Stone. Następnie pójdziesz do miejsca, skąd możesz wyjść do hangaru Seibusha lub do palacu. Znajdziesz się tam, poniekąd anioła (wyjście do palacu) idź w kierunku, w który słowami jest wokół anioła. Znajdziesz Dawen Stone. Teraz wróć do miejsca i pociągnij kądziej - tu były wyjęte słowa Wiermana. Pójdziesz do dol. Znalazłeś się w sekretnym lokalu

Nadzień Squall

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Symulator

Odkryć wszystkie tajniki jest z pewnością możliwe, że trzeba zaliczyć wszystkie misje "S2-kami" i najgłównie sam gry na kartę pamięci. Następnie powrót do ekranu tytułowego i odgraj znowu gry. Dzięki temu będziesz miał dostęp do nowej misji "S4-For" dostaje ona wrodzenia "New Fire". Wybrałeś to opcję masz dostęp do symulatora, w którym możesz zagrać w każdą misję dowolnym typem samolotu i na dowolnym poziomie trudności



Dnia 29-06-1999 zostaliśmy miło zaskoczeni przez dwójkę naszych zaciekłych Czytelników. Otóż od-

Już dziś mogę potwierdzić, w imieniu Norby'ego, że wspomnianą przysłówką rzeczywiście kłymi. Na razie nie mam nic konkretnego do przekazania, choć podzielam Twój entuzjazm. Obiecuję tylko, że po wakacjach zamierzam test tego cudownego urządzenia - przysięgam osobście naszego testera!... Norby już ma owo urządzenie na chacie, ale do tego numeru PE musiał napisać listy tych perełek, które mi zalegały w pokójku od dłuższego czasu...

Pliz...

?

[...] Drogi Piotrek! Błagam! Ratunek! Od niedawna jestem posiadaczką Play-Station. Apeliłem się po Twojej racji zj! na ALEGACY OF KAIN: SOUL REAVER. Niestety, zbyt słabo znam j. angielski... Wiem, że pewnie masz takich listów sporo, ale błagam - zrób wyjątek, prześlij mi opis do tej gry [...] Dorota, Legnica

Wystąpię w roli impresaria Piotra, co rzadko mi się zdarza. Nigdy nie spełniały podobnych prośb, więc i sugeruję, aby nawet nie prowokować na przyszłość podobnych sytuacji. A co się tyczy opisu do SOUL REAVER, to zamieszczę go prawdopodobnie w następnym numerze magazynu.



Dorota Gołąbek (17) i Marek Ryczek (19) mieszkają w Łódzgowicach, gdzie to wraz z kłótnym gronem znajomych oddają się pasji grania na PlayStation w "konsolowej melanie" (10 osób co dzień gra - w jednym pokoju!) u Pawła "Gumisia" Bilek, którego przy okazji serdecznie pozdrawiamy (do podziwów przyłączają się zgr[ed]y)

Dorota uwielbia grać w KENSEI GRAN TURISMO i SILENT HILL, znasz podobno jak Marek, który rznie w ACE COMBAT 3, KENSEI GRAN TURISMO - łatwo wymyślić, że para dogaduje się do dobrze. Zresztą nie tylko w tych sprawach - jak stwierdził Marek, zaleca się do grona HARDCORE'OWCÓW LEKKO SKAZONYCH (patrz: PSX EXTREME #22), lecz Dorota stanowczo zaprzeczyła kwestii dotyczącej seksu, lekko się przy okazji czerwieniąc:

Dorota zapytana o to, co ją denerwuje w "tobozonku" Marka odpowiedziała, o rytujące jest, gdy banda Graczy domaga się frytek na przegrzynę - zawsze jest pokrzywdzona, gdyż to właśnie ona musi je przygotowywać

Marek zapytany o to, jak znajduje czas na kobietę i granie jednocześnie, wyjął z ust stołom spokojnie, że daje sobie radę. Wyjaśnił to na przykładzie weekendu: "Sobotę przeznaczam dla kumpi i grania, natomiast niedziele dla dziewczyny"

Dziękujemy za zagospodarowanie w naszych skromnych progiach, uprzedzając jednocześnie kolejnych potencjalnych "łowców autografów", iż będą przyjmowani tylko o, którzy spełnią kilka warunków

- 1> musi to być para, a zatem facet i babka (choć jesteśmy tolerancyjni i związków homoseksualnych nie będziemy dyskryminować...)
- 2> para owa musi przynieść z sobą co najmniej 5 p.w. co by wklepić się w nasze łaski
- 3> czas zwiedzania co najwyżej 30 minut



KACIK WYŚCIGOWY



GTO LM EDITION

Pamiętam ten dzień, gdy pierwszy raz odpieliłem GRAN TURISMO na moim komputerze. Pierwszą rzeczą, którą zrobiłem było przełączenie wózów doświadczonych w grze i to właśnie wtedy zdecydowałem się na GTO LM EDITION. Ten doskonały kaptur niedźwiedzi, w polszczeniu za złotym kolorem, spowodował, że był to samochód na który "chcę sobie" przez cały czas grać. Odciłem się, przebieg, które opiko, zadowolony w polski, ale, gdy wrzuciłem go kupię. Gdy już stał w moim garażu, wyprost nie mogłem wyjść z podziwu, gdy zaliczałem i poprawiałem nim kolejne wyścigi w grze. Jakiś dla początkującego Gracza, była to dla mnie maszyną marzeń. Samochód ten jest bardzo prosty w prowadzeniu, a co za tym idzie - bardzo łatwo da się go wywodzić podczas pokonywania kolejnych zakrętów, jak i wyprzedzaniu kolejnych konkurentów na torze. Z biegiem czasu, po przeobrażeniu kolejnych wozów z gry, do LM EDITION przeszedłem w tym samym sposobie i do dziś stał w moim garażu. Porównując jego parametry z innymi modelami GTO - odstaje od nich znacznie i tak np. przyspieszenie i prędkość maksymalną w porównaniu z innymi modelami GTO wypadają zadziwiająco, ale w porównaniu z GTO TWINTURBO czy GTO 35MR jest wyraźna różnica. Faktorem jest, że po drobnej przeróbce da się wywodzić z jego 7-biegowej skrzyni dookoła 350 km/h, jednak to i tak za mało w porównaniu do przedkości opisywanych pozostałymi modelami GTO, dochodzących do ponad 400 km/h.

Biorąc pod uwagę model jazdy, to jest on bardziej widowiskowy w przypadku LM EDITION niż przy jeździe pozostałymi modelami GTO, jednak nie jest bez wad. Mowa tu o wychodzeniu z zakrętów, gdy to samochód gwałtownie przyspiesza - ma tendencję do znoszenia na zewnątrz, co jest wielkim mankamentem wszystkich GTO (mimośród położył nie zakręty w prowadzeniu z np. Nissanem czy Subaru). Jedynym w tym przypadku jest zmniejszenie oporu na twardości - tracimy jednak znacznie na przyspieszeniu. Jeśli skupiamy się na przynależności samochodu do drogi, to LM EDITION przebiega pozostałe GTO, ponieważ jest od nich szerszy i ma bardziej elastyczne zawieszenie.

Co do ceny, to jest ona dość wysoka w porównaniu z np. maksymalną podnoszącym GTO TWINTURBO, który jest samochodem dużo lepszym do pobierania rekordów na torach. Jednak za takim samym, niespełna idealny wygląd i widowiskowe powtórki wart jest tej wygórowanej ceny i miejsca w garażu każdego Gracza.

Prosimy o nadsyłanie konkretnych uwag do brzytek opisywanych w tej edycji "Kacika". Najlepiej z nich zostawić wyliczanie wraz z nazwiskiem autora Co do wyboru tury - free. Wasze propozycje nadsyłajcie na kartkach postowych z dopiskiem "Kacik - Ustawienia".

COLIN MCRAE

RALLY

Kategoria pierwsza

Nowa Zelandia - 17:31 67 Lukasz Sobieralski z Opola
Grecja - 16:39 71 Lukasz Sobieralski z Opola
Monte Carlo - 16:59 44 Lukasz Sobieralski z Opola
Australia - 17:46 49 Lukasz Sobieralski z Opola
Szwajcaria - 20:36 53 Lukasz Sobieralski z Opola
Korylia - 14:56 79 Lukasz Sobieralski z Opola
Indonezja - 19:16 07 Lukasz Sobieralski z Opola
Wielka Brytania - 25:19 07 Lukasz Sobieralski z Opola

Kategoria druga

Nowa Zelandia - 15:55 00 Marek Split z Bydgoszczy
Grecja - 15:18 92 Grzegorz Kaczmarski ze Szwecji
Monte Carlo - 16:43 29 Mateusz Majchrzak z Rudy Śl.
Australia - 15:09 39 Mateusz Majchrzak z Rudy Śl.
Szwajcaria - 18:50 42 Marek Split z Bydgoszczy
Korylia - 14:20 29 Grzegorz Kaczmarski ze Szwecji
Indonezja - 17:42 50 Mateusz Majchrzak z Rudy Śl.
Wielka Brytania - 23:21 56 Grzegorz Kaczmarski ze Szwecji

Kategoria trzecia

Nowa Zelandia - 15:06 31 Danusz Majchrzak z Rudy Śl.
Grecja - 14:46 12 Danusz Majchrzak z Torunia
Monte Carlo - 15:44 69 Lukasz Sobieralski z Opola
Australia - 14:34 28 Danusz Majchrzak z Torunia
Szwajcaria - 17:29 15 Lukasz Sobieralski z Opola
Korylia - 13:12 48 Lukasz Sobieralski z Opola
Indonezja - 16:31 42 Krzysztof Śmida z Krakowa
Wielka Brytania - 22:29 19 Danusz Majchrzak z Torunia



GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR



FTO LM EDITION

W tym miesiącu pragnę przedstawić Wam - wielbicielom czterech kółek - jeden z ciekawszych samochodów umieszczonych w GT. Nie GRAN TURISMO 2 przy- dze nam jeszcze początek naprawdę podobnej do prawdziwej, a tylko namioty, nie spieszmy się do "pierwszego" tego miesiąca, nie, ha. A więc - Mitsubishi FTO LM Edition.
Porównując FTO LM Edition do innych modeli FTO IGR, GP Version R, GP90 stwierdzam, że wersja LM Edition znacznie przebiega swych "brać" i to pod każdym względem.

Jeśli chodzi o przyspieszenie, to trzeba Wam powiedzieć, że ta tryka ma potężnego kopa. Wynika to przede wszystkim z wieloletniego doświadczenia Ben Johnsona. Poza stała "rodzina" FTO pozostałe daleko w tyle, a to dlatego, że opisywana przez mnie wersja - wyposażona w mocny 2-litrowy silnik 00HC i - czego nie mają pozostałe FTO - posiada turbosprężarkę, co jest oczywistym plusem.

Prędkość maksymalną osiąga przy FTO LM Edition, w porównaniu do innych brzytek występujących w GT, nie jest może porażająca, ale do normalnej jazdy "stylu" spokojnie. O obu rekordach przedkości maksymalnej, możecie zapomnieć.

Wersja LM Edition ma na pokładzie 6-oc, a nie jak pozostałe modele GR, GP Ver, R i GP90 5-oc biegową skrzynię. Już sam ten fakt dyskwalifikuje pozostałe modele. W Mitsubishi FTO wydzielono. Dochodzi jeszcze sprawa turbosprężarki, co przesądza definitywnie o wyniku starcia. Model jazdy opisywany przez mnie jest, co tu dużo mówić, fantastyczny. Maszyna reaguje perfekcyjnie na polecenia kierowcy i, co istotne, robi to w efektywny i widowiskowy sposób. To jeden z tych samochodów, na które których ślimaki się wydają i rezygnują z jazdy, wlepiając przy tym "patrzki" w ekran TV. Mówiłem zatem jest to jeden z piękniejszych samochodów umieszczonych w GT. Świga czasu, tak się podzieliłem tą funt, że występuje im, orientacyjnie, kilkanaście kilometrów. Sprężarki prowadzi się cicho i bardzo łatwo, gwałtownie jest to widać krótki, klasy kompakt, co pozwala z dużą łatwością pokonywać zakręty kontrolowanym podłożem. No i ma stały napęd na obie osie. Pozostałe FTO też są czegoś sobie, ale... to już nie to. A teraz spróbujcie na próżno FTO LM Edition - czy nie przypomniał Wam on... Iba rekina? Prawdziwy drażniak.

Kolejnym plusem, który wpadł do puli FTO LM Edition jest to, że samochód ten można zdobyć (wygrać) i nie trzeba wydawać na jego zakup góry "szalony". Wpęć, jeśli nie macie w swojej kolekcji tego modelu, to odpałaj i nadróże zaległości. Naprawdę warto!



Po kilkumiesięcznej przerwie czas odwrócić wyniki w TOCA 2. Do zmian na lidze przyczynił się Danusz Majchrzak z Torunia, który miesiąc temu głównym w CMR, i teraz zdobywając komplet punktów na pozycje Expert poprawił 5 wyników z poprzedniej listy (gami).

Oto oni:

THRUXTON - 1:06:37 Danusz Majchrzak z Torunia	DOWNTOWN - 1:17:02 ACE
SILVERSTONE - 1:10:79 Danusz Majchrzak z Torunia	LOCH RANCHI - 1:25:01 ACE
DONINGTON - 1:00:71 Danusz Majchrzak z Torunia	KASTL, BAWARIA - 1:10:14 ACE
SPANDS H - 0:38:25 Danusz Majchrzak z Torunia	ALPINE CLIMB - 1:06:04 ACE
CLINTON P - 0:51:31 Danusz Majchrzak z Torunia	
CROFT - 1:09:06 Danusz Majchrzak z Torunia	
SNETTERTON - 0:59:20 D. Majchrzak z Torunia	
KNOCHILL - 0:43:52 Danusz Majchrzak z Torunia	

